TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1989年11月17日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第22号通巻83号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

ウィザードリィ
小説&
コミックス
2大超大型新企画
大好評連載中!!
とじこみスペシャル

SUPER!! HIPPON

Vol. 22
1989.11.17
260 税込 YEN

●特集／これが年末発売要チェック・ソフトだっ!!
ファミスタ'90
悪魔城伝説／スウィートホーム

●特集／すべてがわかる攻略ガイド
遊遊記

●全メーカー別ゲームソフトリフィル
GAME SOFT REFILL

●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山
「風よ。龍に届いているか」

●HIP EYE
電子手帳は楽しい!!

●コミック版ウィザードリィ 作／石垣 環
「ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮」

●ウィザードリィフェス・パネルディスカッション
全報告!! Wizardry®



●最新ゲームならおまかせっ!!
寺尾のどすこい大相撲
コズミックイプシロン
ソフトボール天国
麻雀大会

●情報いっぱい!さらに充実
PCエンジンクラブ／セガメガドライブクラブ／ゲームボーイクラブ

●大好評連載中
バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会／ドラゴンクエストIVジャーナル

KONAMI

目から血。耳

——VRC6。だから、恐怖がびっくりする

Dracula

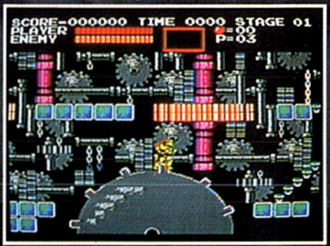
「悪魔城ドラキュラ」につづくゴシックホラーアクション

あくまじょうでんせつ

悪魔城伝説

TM
©KONAMI 1989

ドラキュラが目醒める。しかしこれは復活ではない。新しい挑戦なのだ。悪魔城までの道は奇っ怪に入り組み、敵は強大化している。しもべを数人引き連れて戦う、世紀末の大スペクタクル。目を突き刺すような映像と耳に焼き付くサウンドが、広く深い迷路の中で大爆発している。



3M+VRC6搭載　12月22日発売予定　6,500円(税別)

3M+VRC6が創る、驚異の世界。

- 今までのファミコン音源に3ポートを追加。VRC6が厚みのある革新的なゲームサウンドを実現。
- 美しい、新ドラキュラグラフィックをVRC6が創造。
- 広大で重厚な、3Mドラキュラワールドの出現。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

コナミのCM､やってます。■テレビ■ ●石坂浩二の世界うらも・おもても(月曜日、ヨル8:00～8:45、テレビ朝日系)●シティハンターIII(日曜日、ヨル7:00～7:30、日本テレビ系)●ファミッ子大集合(金曜日、ヨル6:30～6:55、テレビ東京系)


から炎。
ほど飛び出てくる。──
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
■ラジオ■ ●B21時スペシャル(金曜日、ヨル9:00〜9:30、ニッポン放送)●青春ラジメニア(土曜日、深夜0:00〜2:00、ラジオ関西)

ファミコン必勝本
Vol.22
1989年11月17日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ペントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎+X68000

CONTENTS



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

HARD WARE

セガ、戦略方針説明会を開催

●業積の好調さを強調。中核を業務用からコンシューマーに移し、1000億円売上げを狙う。開発体制の変化も。



↑異例の戦略方針説明会を開催したセガ。〝メガ・ドライブ攻勢〟の意気込みを関係者に披瀝した

年末商戦に向けて、セガの戦略方針発表会が10月23日に行われた。ソフト不足といわれてきたメガドライブだが、11～12月に10タイトル以上のソフトを発売し、一気に攻勢に出ようとしている。その一環としての催しで、会場には各種関係者が100人以上集まった。

主な戦略方針は、業務用から家庭用への比重移動、購売層の低年齢拡大、ホームバンキングの開始などであった。

まず、中山隼雄社長から業積の好調さと今後の戦略のガイドライン、目標が語られた。それによると昨年秋に株式を東京証券取引市場第２部に上場して（２部上場）からの１年間の売上げは550億円、利益62億円で、満足はいかないもののまあまあの数字であることを述べ、今期は売上げ700億円、利益80億円の前年度30%アップの数字を見こんでいる。将来的には売上げ1000億円の大台を目標としており、これは業務用中心のこれまでから、コンシューマー、つまり家庭用製品（メガドライブ関連や他のおもちゃなど）への比重の移行がなくては達成できないものとしている。これまでの売上げの比率は業務用55%、コンシューマー45%だったが、今後は半々から業務用40%コンシューマー60%までになるだろうと語った。その核となるのはやはりメガドライブで、海外市場も重んじている。アメリカ版メガドライブ（商品名ＧＥ-ＮＥＳＩＳ）は販売好調で、すでに初年度目標の50万台の受注を終え、目標を80万台に上方修正したとのこと。ソフトは年内13本程度が発売される模様だが、中でも「大魔界村」は30万本のオーダーが入っているという。また、マスターシステムもヨーロッパやブラジル市場などでトータル100万台を見込んでおり、メガドライブほどではないが大幅な売上増を期待されている。総じて強気な意見の多かった中山社長の方針説明であった。

次いで駒井徳造専務より、メガドライブの展望が語られた。社長の言葉を受けて、コンシューマー中心の業務展開とするために今年の夏頃から開発チームの再編成を行ったとのことで、これまで業務用５、メガドライブ５の開発人材比率を業務用４、メガドライブ６とした。その結果が年末のソフト攻勢につながっている。サードパーティは現在13社が発表されているが、既に20社と契約が済んでおり、各社とも来年３月あたりから動きが活発化してくるとのことだが、注目すべきは年齢拡充についての戦略だろう。現在のメガドライブのメインターゲットは14～15歳で、低年齢層にアピール度が低いことからその層に向けてこのソフトをリリースしていく方針を立てた。来年に予定されている「ウルトラマン」などが方針に添って開発されている。ただし、この点にはいくつかの問題点も考えられる。一例をあげれば付属のコントローラーで、低年齢層には大きすぎ、扱いづらいことは明白。ソフトだけを低年齢化すればいいという考え方ならば少々疑問の残る戦略なのだが……。その他ホームバンキングの開始が伝えられたが、それは左に詳述した。

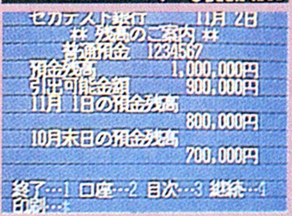
質疑応答ではオプションハードのことが質問されたが、ゲームにとどまらないソフト展開にまだメドが立たず、ＦＤＤやＣＤ－ＲＯＭは体制作りは進んでいるものの、まだ未定となっている。

11月1日より「ホームバンキング」開始

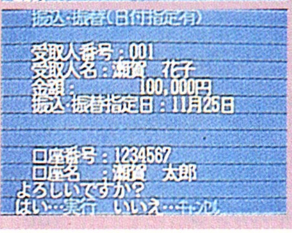
11月１日より、メガモデムによる通信回線を利用したホームバンキングサービス「メガアンサー」の利用が開始された。これは特定の銀行にある自分の口座の残高照会や振込みなどの資金移動を通信で行うサービスである。自宅やオフィスにいながらにして銀行のサービスを受けられるため、企業(特に中小)の負担を軽減に期待されている。使用するハードはメガドライブ本体、通信セット（メガモデム、テンキーパッド。合わせて14214円、税込み)、メガアンサーソフト（5150円、税込み）で、オプションとしてプリンター（ケーブル込みで40170円、税込み）も用意されている。利用できる銀行は、住友、三和などの都市銀行、兵庫銀行などの地方銀行などである。株式取引とは違った意味で注目される。



←タイトル画面。文章は漢字カナ混じりでの表示



←預金残高の照会もこの通り。お手軽にできる



←自宅で振込みができるのは大きなメリットを生む

売り上げ好調続く「ゲームボーイ」。来年夏までに月産100万台へ

SALES

●増産開始は'90年1月から。アメリカに続き、ヨーロッパのゲーム市場にも参入の意向。

「ゲームボーイ」の売れ行きが、相変らず好調だ。

今年4月21日の発売以来、普及台数を順調に伸ばし、9月末時点で85万台に到達。8月から始まったアメリカへの輸出台数を含めると100万台が、ほぼ5ヶ月のうちに売れたことになる。

予想を上まわる需要のため、品切れ店が続出していたが、任天堂はこのたび増産の計画を発表。'90年1月から、現在の月産30万から40万台に増産。以降、増産体制を続け'90年8月には、月産100万台を目指す方針だ。

これが可能になったのは、来年春からの半導体市場が、やや安定傾向に入り、「ゲームボーイ」の製造部品が確保しやすくなったため、と任天堂は説明している。

「国内向け・輸出向けの割合いは、増産しても今も変らずに4：6の比率」(任天堂)と輸出に力を入れていく戦略に変更はない。

また来年、計画通りに増産が実現すれば、任天堂は来秋にも「ゲームボーイ」をヨーロッパに輸出を始める構え。(現在はアメリカのみに輸出)

「ゲームボーイ」発売時の予想・見込み通りに、着々と世界的商品の道を歩き続けているといってよいだろう。

また日本では、ほとんど見かけなくなった任天堂「ゲームウォッチ」だが、輸出は好調で、こちらも最近になって再度の増産ペース。今では「ゲームボーイ」と同じ、月産30万個にのぼっている。輸出相手国も、ヨーロッパ各国がほとんどを占めており、「ゲームボーイ」が侵透する"下地"は十分にできていると観測できる。

その前に、「入荷したら、すぐに売り切れ」の状態を解決してほしいものではあるが…。

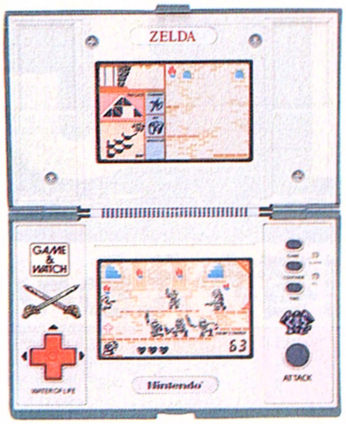
ところで、「ゲームボーイ」発売後、約半年を経てあるメーカー関係者はこう語る。

「液晶なのにすごい。と評価をされながらも、ゲームボーイだから許せる。とずい分と有利な評価を、このマシンはされています。この判断の良し悪しは別にして、ファミコンの時もそうでした。ファミコンなのにすごい、と、ファミコンだから許せる、の矛盾するせりふを連発しながら、みんなゼビウスをプレイしていました、あの現象と同じことが、今、ゲームボーイで起こっている」と、伸びるハードのユーザー心理をこう分析している。

年末期に発表されるヒット商品番付の有力候補として挙げられ、急にふくれあがった電池需要にも注目が集まる「ゲームボーイ」。ビジネスの世界では、ソニー、「ウォークマン」の再来か、の声も上がっているほど。ファミリーコンピュータ(NES)も成し得なかった、月産100万台の超大量生産型の商品に「ゲームボーイ」はなろうとしている。

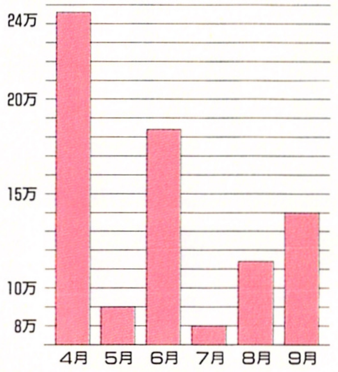


➡任天堂「ゲームボーイ」本体。¥12500。ソフトの値段は¥2600〜¥3500くらい。10月末現在で14タイトルが発売されている



↑輸出用ゲームウォッチZELDA」。✚にⅠボタン、マルチスクリーンタイプ

ゲームボーイ月別販売数(単位/台)



●4月21日の発売以来の、「ゲームボーイ」販売台数の推移。5月、7月は生産台数に限りがあり少なかったため、販売台数は伸びなかった。9月末までの累計販売台数は85万台。ソフトは「テトリス」が63万、「マリオランド」が59万個が販売された。

ゲームウォッチ輸出相手国ベスト10

1	アメリカ
2	フランス
3	スウェーデン
4	イギリス
5	スイス
6	西ドイツ
7	オランダ
8	スペイン
9	ベルギー
10	イタリア

※任天堂調べ

ハドソンが出版社向けパソコン通信情報サービス開始

NET WORK

●個人的な技術と熱意が生んだ、企業広報の新しいスタイル、10月末から本格スタート。

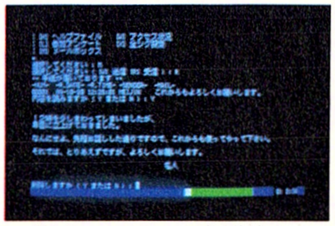
ハドソン東京支店で、出版社等マスコミ向けの、パソコン通信を使った情報サービスが開始された。

開設されたのは去る10月18日。ハドソンのファミコン・PCエンジン・パソコンゲームソフトの発売日・価格等の基礎データや、過去のゲームの操作法や裏ワザが15項目にファイルされている。

日頃の広報活動のなかで、取材の多い情報を選択し、ホストに入力。主に広報担当者の外出時、夜間、社の定休日などに活用してもらうのが目的だという。

ところで、このパソコン通信式広報を提案したのは、ハドソン宣伝企画部の高橋利幸氏。つまり「高橋名人」。データ入力の管理も、現在、彼が行なっているし、またホストになるパソコンも高橋氏が会社で使用している個人的なマシンだという。"名人"なりかわって"アイデア広報マン"というところか。「個」(ハドソン)が発信する情報を「複数」(出版社)が受け、「大衆」(読者)に伝える——。パソコン通信を利用した情報伝達の、理想的な流れができたともいえよう。ユーザーが直接アクセスできない方法だが、会社の広報システムとして、先進的な好例であることは間違いない。


➡(株)ハドソン宣伝企画部の高橋利幸さん


↑編集部でアクセスした通信画面

ゲームメーカー週間株式市況 10/9〜10/20

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	14000	15800	13600	15200	△1400
コナミ	8100	8600	7700	8110	△ 10
セガ	7850	7850	6610	6610	▼1190
ナムコ	2190	2200	1990	2000	▼ 90



FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.21のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー・得点	解説
1	1	→	ドラゴンクエストⅣ	エニックス 564	超人気ＲＰＧ、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年１月、４ＭＢバックアップ　￥8500
2	3	↑	ドラゴンボール3	バンダイ 355	人気キャラクターのシリーズ第３弾。２の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活
3	2	↓	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア 279	人気ＲＰＧ「ファイナルファンタジー」シリーズの３作目。４Ｍでさらにグレードアップ。
4	4	→	ウィザードリィⅢ	アスキー 229	Ⅲ発売!!　のウワサが広まるやいなや初登場。前作でキャラを育てはじめた人も多いのでは…
5	―	↑	ファミスタ'90	ナムコ 85	ついに「ファミスタ」もシリーズ５弾。バッテリーバックアップ機能・リーグモードが新設。
6	7	↑	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー 63	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第２弾。わかりやすさを重視。
7	5	↓	女神転生Ⅱ	ナムコ 60	熱狂的ファンを持つ３Ｄタイプのｒｐｇ。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ。
8	10	↑	遊遊記	任天堂 40	「新・鬼ヶ島」の良さが見事に受け継がれた、ディスク２枚組のコミカルアドベンチャーゲーム
9	―	↑	メジャーリーグ	アイレム 36	アイレムが放つアクション野球ゲーム。映画のインディアンズ風チームがシミュレート。
10	9	↓	イースⅡ	ビクター音楽産業 29	昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	6	北斗の拳3	東映動画
12	13	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
13	―	ディープダンジョンⅣ	アスミック
14	15	トップガンデュアルファイターズ	コナミ
15	―	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン
16	―	ゴルフッ子オープン	タイトー
17	12	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト
18	―	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニー
19	18	テトリス	ＢＰＳ
20	―	魔神英雄伝ワタル	ハドソン

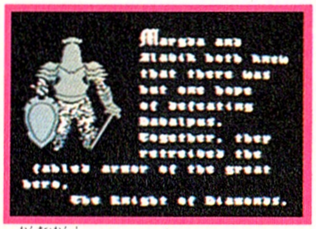
順位	前回	タイトル	メーカー
21	―	かってにシロクマ	CBSソニー
22	―	キテレツ大百科	エポック社
23	―	双截龍Ⅱ	テクノスジャパン
24	―	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
25	―	バットマン	サン電子
26	―	ホステージ	ケムコ
27	27	麻雀大会	光栄
28	―	新・里見八犬伝	東映動画
29	―	SUPER魂斗羅	コナミ
30	―	激突四駆バトル	アイレム

●ファミスタ'90初登場!!

ドラゴンボール３発売直前のアンケート集計でしたが、前号からさらに票を伸ばして2位にランク・アップ。今号初登場で第５位はおなじみファミスタ'90。シリーズもののなかでもこれは強力。このあともさらに伸びそう。同じ野球ものでベストプレープロ野球Ⅱも６位で健闘中。ファミスタとはまた違ったファン層を確実にとらえている模様。トップ10外にはキテレツ大百科、かってにシロクマ、バットマンと世代の異なるキャラものが控えているが、はたして？



↑誰が何といおうと絶対一位の座を譲りそうもない「ドラクエⅣ」様



↑年末年始のＲＰＧラッシュにいちだんと拍車をかける「ウィズⅢ」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑なぜか今頃売れている、本宮ひろ志原作の「天地を喰らう」

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ツインビー3	コナミ
2	2	MOTER	任天堂
3	5	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	3	SDガンダム2	バンダイ
6	6	ファミスタ'89	ナムコ
7	7	甲子園	ケイアミューズメントリース
8	―	天地を喰らう	カプコン
9	10	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
10	―	中華大仙	タイトー

●ツインビー3連続トップ

新作では「中華大仙」のみがトップ10に顔を出しています。ところで「天地を喰らう」はいわゆる再販もの。つまりゲームの初回出荷のあとゲームが売り切れたとする。そこでメーカーは次の増産分の製造にかかるわけだが、すぐにはつくれない。技術的な問題じゃなくて、半導体の仕入れに時間がかかってしまうのが実情だからだ。そんなわけで、5月に発売された「天地を喰らう」がこの時期になってランクインされる。最近の「テトリスもそのクチ。

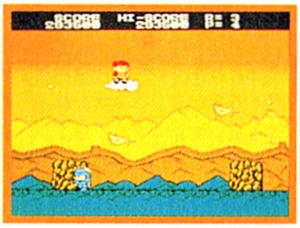
さて連続1位の「ツインビー3」。"楽しさピクピクツインビー3"の広告の甲斐あって好調。キャラクターのオブジェ（お人形さん）のバックはたそがれの湾岸道路だったっけ。



↑秋も冬も家庭で甲子園観戦を。ケイアミューズの「甲子園」



↑コナミの「ツインビー3」も予想通り売れています



↑「天地を喰らう」と同じ中華物でもこうも違う「中華大仙」

通常この「おもちゃ店売れ筋TOP10」のコーナーでは、ファミコンの売れ筋のみをあつかってきました。が、今回愛知県一宮市のF店よりファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイの4機種の中でのTOP10が送られてきましたので発表したいと思います。

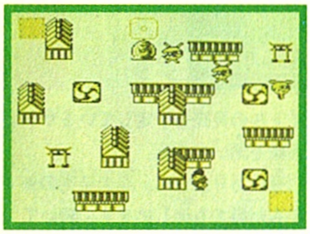
1位　スーパーハングオン（MD）
2位　テトリス（GB）
3位　甲子園（FC）
4位　テトリス（FC）
5位　ファミスタ'89（FC）
6位　ウルティマII（FC）
7位　MOTHER（FC）
8位　ツインビー3（FC）
9位　スーパー桃太郎電鉄（PC）
10位　デジタルチャンプ（PC）

以上のランキングを見てみますと、1位がファミコンではなくメガドライブの「スーパーハングオン」だというのが意外というかなんというか…。ま、この結果は1店のみなので全国的にはどうなのか、調査が必要なところです。報告してくれた長谷川君、ありがとうございます。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	―	平安京エイリアン	メルダック
4	4	F1-レース	任天堂
5	―	北斗の拳・凄絶十番勝負	東映動画



↑超なつかしいゲームが登場!!「平安京エイリアン」

●名作「平安京」復活

今から9年前、パソコン、アーケードで一世を風靡した「平安京エイリアン」がゲームボーイソフトに登場！の発表と同時に、旧作のファンの支持を得たのか、3位に食い込んできました。新バージョンも入って、今後は新しいファンも引き付けそうです。相変わらずキャラクターの強さを見せている「北斗の拳」も堂々のTOP5入りです。

～読者の声～

あ～どないしょ。どないしょ。「ウィザードリィIII」ほしい。「ファイナルファンタジーIII」もほしい。「Might & Magic」もほしい。「ドラゴンクエストIV」もほしい。「女神転生II」もほしい。「イースII」もほしい。しかし6大RPGがいっせいに発売決定して、同じ頃にいっせいに発売したらどーなるんだ。まさかゲームの業者は「ドラクエ」に対抗して、どのゲームが一番売れるとかって競争してんじゃなかろかね。今のとこ、お年玉で姉さまが「WIzIII」、私が「FFIII」を買って「ドラクエIV」は中古という予定だったけど、みんないっせいだなんていわないよね。ねっねー？

（岩手県・まはらじゃ）

「ドラクエIV」「ウィズIII」「FFIII」、3本全部買うつもりですが、大学入試もあることだし、「ドラクエIV」の発売日、3月か4月頃まで延びて欲しいですね。

（福島県・吉田剛）

年末年始にどーっと押し寄せるRPGラッシュ。似たような御意見、他にもたくさんありました。

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.21のアンケートハガキより

	前回	タイトル	メーカー / 票数	コメント
1	1	源平討魔伝	ナムコ 81	発売予定は来年3月なのに、この強さ！ どうやら、期待を裏切られることはなさそーだ。
2	4	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン 60	アクションRPGとゆーより、RPGつきアクションっていった方が、いーかもしれんな
3	2	オーダイン	ナムコ 44	発売されてずいぶんたつのに、落ちないねぇ。源平にしろ、これにしろ、ナムコは要注意だ。
4	6	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン 43	アニメも始まり、すっかりビッグになった桃太郎。もう、ボードタイプのゲームの定番だね。
5	10	PC原人	ハドソン 34	頭突きで進む全6ラウンドのアクションゲーム。かわいいキャラと、手頃な難易度は万人向け
6	7	スーパー桃太郎伝説	ハドソン 33	アニメも始まり…。おっと、これは書いたか。とにかく、スーパーな仕上がりに期待だ。
7	―	チェイスH.Q.	タイトー 27	覆面パトカーを犯罪者の車にぶち当て、ぶっ壊して停車させ、逮捕する…。すげー設定だ…。
8	5	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン 25	ドラえもんってキャラクターを抜きにしても遊べるアクションゲーム。これも万人向け。
9	3	ダライアス	NECアベニュー 23	水棲生物ってゆーのは、実に魅力的なスタイルをしている。このゲームのボスはすばらしい。
10	―	弁慶外伝	サン電子 20	日本が舞台のRPG。これで日本史に興味がわけば、一石二鳥おもしろい時代だからね。

●顔ぶれ変わらず…

多少順位の変動があるものの、顔ぶれは固定化の傾向が…。ま、予想通りとゆーか、ビッグタイトルが並んでおります。ニューフェイスは、アーケードから移植の〝タイトーチェイスH.Q.〟と、和モノRPG〝弁慶外伝〟。そうそう、タイトーといえば、10月20日に〝究極タイガー〟が再販されました。タイトーの方によると、「これが、最後のチャンスだよ！ もう、再販はしないよ!!」とゆーことです。買い損ねた人は、お店に走りましょう。さて、トップを争うナムコとハドソンに割って入るのはどこか!? 楽しみです。



↑ナムコの自信作「源平討魔伝」。発売は来年3月の予定

VOICE

●今回は「チェイスH.Q.」が初登場7位にランクインしたタイトーの山名さんにインタビューを行った。

「どうもありがとうございます。この『チェイスH.Q.』は合成音声が入っているので最初にプレイされた方はちょっとびっくりされるかもしれませんね。グラフィックも良いできですし、ちょっと内容的には高めかもしれませんが、PCエンジンのファンの方ならきっと、満足していただけることと思います。また、かくし面も1Rありますので、もしよかったらチャレンジしてみて下さい。これからも応援よろしくお願いします。それからメガドライブの方はまだ発売が先ですが、じっくり時間をかけて良いものを作っていきますのでそちらの方もどうぞ期待して待っていて下さいね。」

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	2	テトリス	セガ
3	5	ヴァーミリオン	セガ
4	3	ランボーIII	セガ
5	―	大魔界村	セガ

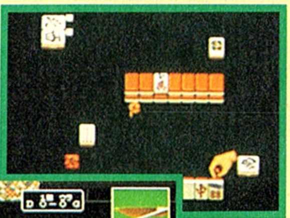


↑ランク外に落ちずにフンばっているセガの「ランボーIII」

●ヴァーミリオン接近

あいかわらずの「ソーサリアン」、「テトリス」の上位2タイトルですが、ここへきて「ヴァーミリオン」がじりじりと上がってきました。やはりRPGは強い。どこまで上がるか、今後の展開が楽しみです。ただ「TATSUJIN」がランクから消えてしまったのは寂しい気がします。良いできなんですが…。復活に期待しましょう。

VOICE



➡モデム対戦が可能な「TELTELまーじゃん」

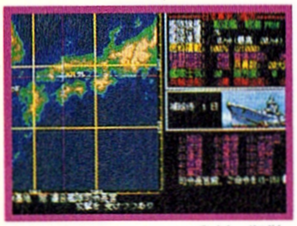


⬅「TELTELスタジアム」。野球シミュレーション

年末以降に数タイトルの発売を予定しているサン電子の江口さんにお話を聞いてみた。

「発売が遅れて申し分けありません。年末発売のモデム用麻雀は1人でも対戦でも楽しめます。続いてモデム用野球、『バットマン』、そしてお待ちかね『Sファンタジーゾーン』も！期待して下さい。」

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑光栄お得意のSLG、「提督の決断」。初登場で1位です



↑第2位はウルフチームの「斬(ZAN)〜陽炎の時代〜」

●注目SLGが大量！

今回のパソコンゲームTOP10は、上位3つを初登場ソフトが独占しました。第1位は、光栄の新作SLG「提督の決断」。第2位もSLGでウルフチームの「斬」。戦国時代という使い古された設定も何のその。人工知能的な処理によって武将たちに意志を持たせたり、ゲームの経過を年表にしてプリントアウトできるなどの新機軸がウケているのでしょう。第3位はボーステックの「銀河英雄伝説」。パワーアップ&シナリオ集」。その名の通り、拡張キットです。できれば原作の小説を読んでから挑戦したいところ。おっと、これもSLGでしたね。この他にも、4位の「信長の野望〜」、6位の「シュバルツシルトII〜」などSLGが盛りだくさん。RPGやAVGの新作が少ないためでしょうか、今回のトップ10は、こんな具合いです。注目作は、アルシスの「ワードラゴン」。サイドアームっぽいアクションゲームといえます。

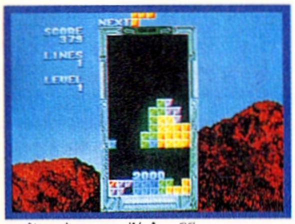
パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	提督の決断	光栄	PC-9800シリーズ
2	—	斬(ZAN)〜陽炎の時代〜	ウルフチーム	PC-9800シリーズ
3	—	銀河英雄伝説	ボーステック	PC-9800、8800 他
4	5	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
5	1	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800 他
6	—	シュバルツシルトII 狂嵐の銀河	工画堂スタジオ	PC-8800シリーズ
7	—	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ	FM7、77、AV
8	—	ワードラゴン	アルシスソフトウェア	PC-8800
9	—	ドラグーン・アーマー FOR アダルト	フェアリーテール	PC-8800
10	7	ピンキィ・ポンキィ1〜3	エルフ	PC-9800、8800、MSX2

●光栄、期待のシリーズ物

WWIIゲーム——第二次世界大戦をモデルとしたシミュレーションゲームを光栄がシリーズ化しました。その第1弾が、この「提督の決断」です。これまでの同社の作品とはまったく違う点が新鮮な感じがします。ここに書ききれないほどの新しいアイデアが満載されています。中でも興味深いのが作戦会議。各軍を説得していくなんておもしろいですよね。

ARCADE GAMES TOP 5



↑相も変わらず人気を続ける「テトリス」です

●バレー、ゴルフ、野球…

トップ5のゲームタイトルは前号と変化なし。わずかながら、順位の変動だけがあったにとどまる。

スポーツが3種目と、原作ものが1本。そしていつもの「テトリス」がまた1位なわけですから、ピュアなクリエイティブワークのゲームは各社出しにくいわけです。

そんな事情のなか、うまい作戦に出たなぁー、と関心するのがコナミの「クォース」。弾が回(←こういうブロック)で、敵のすきまを埋めたら勝ち。ほとんどイン○ーダー+テ○リスがまる見えだけど、おもしろいから許せるか？怒るか？ 君はどちらになるんだろう。ま、その評価はいずれこの欄で明らかになる。



↑この「ファイナルラップ」しかり、今回はあまり変動がありませんでした

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	テトリス	セガ	御存知、ソビエト生まれの人気パズルゲーム
2	5	スーパーバレーボール	ビデオシステム ナムコ	巧みな攻撃が出来るのがバレーファン涙モノ
3	4	スーパーマスターズ	セガ	リアルシミュレーションゴルフゲーム
4	3	エリア88	カプコン	原作を忠実に再現したシューティングゲーム
5	2	実力!!プロ野球	ジャレコ	燃えプロでノウハウを掴んだジャレコの野球

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2〜6人まで遊べるレースゲーム
2	2	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
3	5	ウイニングラン	ナムコ	一番最初に3Dホリゴンを使用したゲーム
4	3	オペレーションサンダーボルト	タイトー	2人で遊べるアップライト型の射撃ゲーム
5	4	ハード・ドライビング	アタリゲームズ ナムコ	ウイニングランを、上手くバージョンアップ

●テトリス専門店現わる！

というと大げさだが、店内のテーブルタイプの約6割が「テトリス」。残りの3割がギャルタイプの麻雀という、利にさといゲームセンターがある。東京は地下鉄赤坂見附駅前の「ラスベガス」。ここだ。職業サラリーマンのお客様でいつも満員。ネクタイも揺れる。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

SOFT SCRAMBLE

●これがおすすめ●ソフト・スクランブル

過去4号での順位

	Vol.18	Vol.19	Vol.20	Vol.21
ダンジ	—	—	—	—
遊　遊	—	26	9	10
忍　者	—	—	—	—
寺　尾	—	—	—	—
コズミ	—	—	—	—
大　地	—	—	—	—
ニュー	—	—	—	—

過去4号での順位

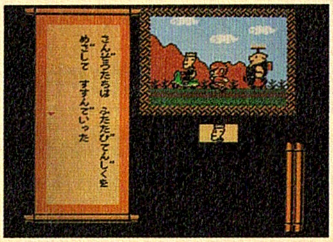
	Vol.18	Vol.19	Vol.20	Vol.21
シーサ	—	—	—	—
パズル	—	—	—	—
フォゴ	—	—	—	—

11月2日～11月24日発売スケジュール

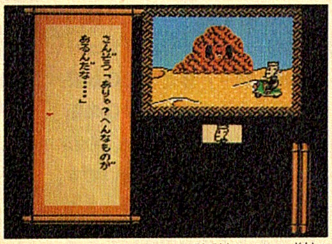
発売日	機種	タイトル	メーカー
11/7	FC	御存知弥次喜多珍道中	ハル研究所
10	FC	V'BALL	テクノスジャパン
10	FC	ダンジョン&マジック	ナツメ
14	FC	遊遊記(後編)	任天堂
17	FC	忍者COPサイゾウ	九娯貿易
17	PC	ニュートピア	ハドソン
18	MD	フォゴットンワールズ	セガ
22	PC	大地くんクライシス	サリオ
24	FC	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ
24	FC	コズミックイプシロン	アスミック
24	GB	パズルボーイ	アトラス
24	FC	ベガスコネクション	シグマ商事
24	PC	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業
24	PC	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD)	アスミック

人気ゲーム少なし

ドドッとこの3週間に発売されるゲームソフトが14本。その中で、今回10本についてレビューしました。が、上の「過去4号での順位」を見てもらえばわかると思いますが「欲しいソフト」といわせしめるソフトが非常に少ないのが特徴です。ま、年末年始のRPGラッシュが控えているのでゲーム界が低調を一言でいい切ったりはできませんが……。



↑「ひとかえる」コマンドが5人まで対応する画期的な「遊遊記」



↑今回8位、前回10位、前々回9位と読者の期待も大きい久々のディスクゲームです



↑アクションRPGの傑作との声も高い、ハドソンの「ニュートピア」

FC ダンジョン&マジック

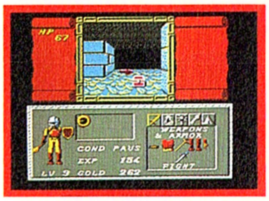
町の中、城、ダンジョンとすべてが3D画面で表示されたRPG。系列ごとに分類される魔法をプレイヤー自身が混合できる。戦闘はアクション。



■ナツメ
■11月10日発売
■￥6500(税抜き)
■カセット

●随所に見られる意欲的な試みがゲームの中で消化しきれていないという印象を受ける。3Dや魔法の混合、戦闘シーン、が一つづつ取って見れば悪くないアイデアなんだけど、それらをスムーズな曲線でつなげてゲームを楽しめる方向へとうまくまとめて欲しかった。そのためにゲームのリズムというか「ノリ」が見えてこないんだよね。エンディングを途中で断念しなきゃならないのはとてもダンネンな事です。（内田聡）

●新しいゲームを作ろうという意欲は随所に見られるのですが、それをプレイヤーに理解させようという親切さが欠けているため、とっても難解なゲームになってしまいました。もう少し徐々に慣れさせる方法はなかったのでしょうか？　アイデアを消化して、ゲーム化することの難しさを感じてしまいます。いつも斬新なアイデアで驚かせてくれるナツメさんには期待しているんですけど…。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 遊遊記(前編)

'87年発売された「新・鬼が島」の続編の性格を持つアドベンチャーゲーム。好評だった「ひとかえる」コマンドを駆使した多視点的なストーリー展開。

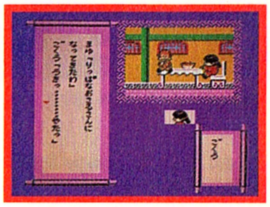


■任天堂
■発売中
■￥2600(税込み)
■ディスク(両面)

●おもしろい。みんな買おうね。

素晴らしいゲームを語る時は、たったこれだけで済むと思います。余計な文章を書くことで、そのおもしろさを歪めてしまってはゲームに対して申し訳ありません。だから、おもしろいとしか書けないのです。ぼくを信じて、とにかく遊んでください。しかし、値段分以上に遊べるゲームというのも久しぶりって感じがします。何か情けないね、今のゲーム業界って。（手塚一郎）

●任天堂アドベンチャーゲームのかおりぷんぷん。絵本感覚でスラスラ解ける「親切」ゲーム。でもね、親切すぎちゃって一瞬で終わっちゃうのよ。あぁ、2600円は3時間の命だったか、なんてさ。鬼ヶ島で3日悩んだ「いおう玉」みたいなひっかけがないんだもの。それでもイジワルすぎるより親切すぎる方が100倍イイ。プレイし終わったあとの爽快感、続きが楽しみな感じ、ゼヒ味わってほしいおススメ品です。（さとみ）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC 忍者COPサイゾウ

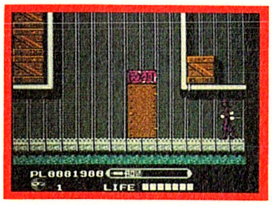
ニューヨークを舞台に地下組織"ジャウズ"壊滅に乗り出した忍者サイゾウ。横(一部縦)スクロール全6面。攻撃・防御用の忍法を使い分けられる。



■九娯貿易
■11月17日発売
■¥5900(税抜き)
■カセット

●エイトマン（歳がわかる）を思い出してしまいました。下半身を消すことでジャンプ時の動きを表現してるところです。で、ゲーム評価ですが、あまり高くないです。でも、わりと好きです。ちょっと感違いをしてるアメリカのB級忍者映画風の趣があります。マイキャラが気持ち良く動くのも気に入ってます。シナリオ、グラフィック、敵キャラのパターン…不満な点はありますが、許すことにしました。（ハルク）

●ニューヨーク、NINJA、ひと昔前のこの手の逆輸入物みたい。ナカナカ雰囲気が出てて、面白いです。でも何かがちがう。主人公の動きや、敵の行動パターンなんか見てると楽しいし、忍術なんかも豊富でハデなんだけど…。技術が追いつかないって感じですか。本当にもったいないですね。キビシイようだけど、これだけは多くソフトを作ったところが勝ちになっちゃうからなあ。個人的には好きなんですけどね。（作山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡

FC 寺尾のどすこい大相撲

その名の通り、相撲をテーマにしたスポーツゲーム。対CPUの昇進編、RPG風の日本一周編、2P対戦の対戦編の3つのゲームモードがある。



■ジャレコ
■11月24日発売
■¥5900(税抜き)
■カセット

●勝負に運はつきもの。でも、相手よりパワーで勝ってるのに、土俵からアッサリ放り出されたりするってのはちょっといただけない。負けた時に"必然"がそこにないとしたら、100％ゲームを極めることは不可能になっちゃう。そりゃやっぱルール違反だと思うのだ。投げ技とかの存在価値が低すぎるとこも考えモノだし、全体的にゲームバランスに疑問が残る。ま、プレイしたのはサンプルだけどね。（ニョクマム古橋）

●とにかくこのゲームは、2人でプレイすることをおススメします。っというのも、1人でプレイしてると怒りがたまってしまいそうだからです。どう考えたって負けるはずのないことで負けたり、キメたいとこでキマんないのに、忘れた頃に技がキマったり…。日本一周、というのはいーんだけど、なんかもう少しアレンジの仕方がないんだろうか、と思ってしまったし。その点2Pは相手もいるし、燃えます。（AYU♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC コズミックイプシロン

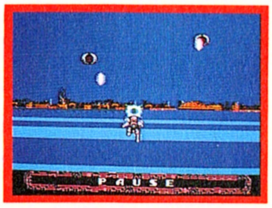
3Dタイプのシンプルでスピーディーなシューティングゲーム。ファミコン3Dシステムに対応している。全8ステージ。



■アスミック
■11月24日発売
■¥6500(税抜き)
■¥カセット

●3Dシステムをホコリまみれにしていた人に大朗報！　このシステムに対応したゲームが久々に登場したのだ。それもなっかなか質が高い。隕石なんか、もう目の前まで迫ってくるみたいだし、敵キャラの動きも立体感十分。遠近感がとってもうまく表現されていて、これなら3Dグラフィックを存分に体感できそうだ。これでボスキャラにもう少し迫力があれば、もう、いうことないんだけどね。（ニョクマム古橋）

●も一何でもかんでも飛び出ちゃうんだもん、迫力あるよなあ。もちろん、3Dシステムを使わなくたって十分迫力あるけど。ゲームの内容としては…そこそこのできではないでしょうか。ストーリーにそったステージ展開だから、やる前にしっかりとそれを頭に入れておけば十分感情移入できると思うし。っというわけで、3Dシステムを買ったはいいが押し入れの中で眠ってる人、こんなんでましたけどお。（AYU♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC 大地くんクライシス

全く新しいタイプのゲーム。フィールドを耕し、種をまき、育て、収穫する。不毛のフィールドを規準以上に緑化するとアクションでボスキャラと対決。



■サリオ
■11月10日発売
■¥6400(税抜き)
■Hu-CARD

●ファームシミュレーションなんだぞーである。なんともミョーな味のあるゲームだ。この感覚は、言葉で表すのはムズかしいなぁ。目のつけどこは新しいよね。とにかく、テレビゲームで"収獲の喜び"を感じたのは、この大地くんクライシスが初めてだもんな。それに、森林が大きくなっていくのも、それなりに感動できたりする。ただねぇ、ボスとの戦闘がアクションゲームになっちゃうのがちょっと…。（北枕獲）

●農作物を育てたり、木の苗を植えたりと、ゲームの目的が大地を緑にすることって聞いてたので、てっきりのんびりほのぼのシミュレーションだと思っていたら大違い。とにかく状況が安定するまではやたらと忙しい。最初は何をするべきなのか良く分からなかったので、かなりとまどってしまったが、コツみたいなものがわかってくるとけっこうおもしろい。ためしに遊んでみるのもいいかもしんない。（外山鹿之介）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

PC ニュートピア

“ゼル伝”タイプのアクションRPG。地上、地下、海上、空の城、4つの世界を舞台にゲームは展開。パスワードによるセーブだが、天の声2に対応。



■ハドソン
■11月17日発売
■¥5800
■Hu-CARD

●おもしろいゲームだけど、コメントに困ってしまふなぁ…。アクションRPGとしての完成度は高いです。スクロールじゃなくて画面切り替えだったり、魔法の杖の炎を使って木を燃やせたり、爆弾で壁が壊せたり、8つの迷宮に8つのメダリオンがあったり…。こーゆーのを“歴史は繰り返す”とゆーのだろーなぁ。まぁ、アレって、アクションRPGの傑作だし、ニュートピアで追体験すんのもいーっしょ。（北枕獲）

●思わず「おいおい、ここまでやってもいいのかよ」と、いいたくなるほど〈ゼルダの伝説〉に似ている。が、そんなことは笑ってすませられるくらい良くできたゲームなのだ。〈ゼル伝〉にプラスアルファを加えた感じ、つーとあまり良いいい方では無いけど、プラスされた要素ってのが、プレイヤーに遊びやすいよう作られていて、実に気持ちがいい。てなわけで、これはオススメの1本だ。（外山鹿之介）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

MD フォゴットンワールズ

アーケードゲーム「ロストワールド」の移植版。2人同時プレイ可能な横スクロールアクションゲーム。Ⓐ・Ⓒボタンで左右360°旋回する。全7ステージ。



■セガ
■11月18日発売
■¥6000

●「大魔界村」ほどのインパクトはないけど、移植の出来は良い。懸念されていた回転もうまくクリアしているし、ある程度は遊べるゲームであることは間違いない。ただねえ、やっぱり強烈なアピールがないのがね。「大魔界村」の印象が強すぎて、どうもチマチマしてるように思える。これならハッタリの効いているものを勧めたくなるワケだ。ちなみに2プレイすれば誰でもエンディングを見られます。（成沢大輔）

●アクションシューティングとして、バランス、グラフィック、サウンドとすべてが及第点なのに、ココというところでの盛り上がりに欠けるのが残念です。演出にばかり囚われるのは邪道だけど、敵を倒した時の爽快さに見合うだけの演出はほしいです。Ⓐ・Ⓒボタンと左右旋回の違和感に慣れてしまえば、難易度はそれほど高くないと思いますが、2人でプレイするのがエンディングへの近道です。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB シーサイドバレー

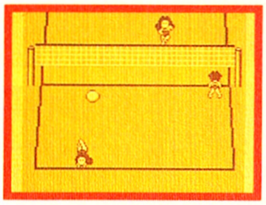
人気のビーチバレーをゲーム化。男女、6ヵ国チームを選択できる。フライングレシーブ、ツーアタック等多彩な攻撃が可能。対戦プレイもできる。



■トンキンハウス
■発売中
■¥2980（税込み）

●「テトリス」の斬新な対戦システムは確かに面白いんだけども、「ファミスタ」や「ファミテニ」と長年親しんできた私にとってはこのソフトの対戦のほうが楽しめた。操作性はいいし、当たり判定は甘めに作ってあるので、ミスが命取りになるというあの緊迫感が実に心地良い。1人プレイでもじゅうぶんに楽しめる傑作といえよう。コストパフォーマンスはじゅうぶん高く、安心してお勧めする！（成沢大輔）

●ゲームボーイで6人制バレーしようとしてたらきっとパニックだろうネ。こんな小さな画面に12人もごちゃごちゃしちゃうんだから。そこで登場したのがシーサイドバレー。ビーチバレーって2VS2だからゲームボーイにぴったし。しかも、テニスのダブルスより、攻撃パターンがバラエティに富んでいるので奥が深い！タイミングをとるのが大変だけど、なれるとヤミつきになりそうな予感!?（RYOII）

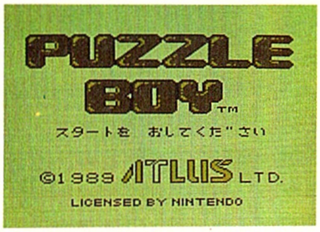


難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB パズルボーイ

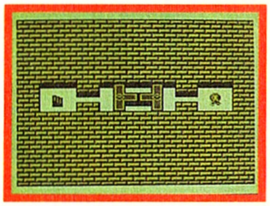
「押す」「まわす」「落とす」の3つ動きを使いこなして出口に到達するパズルアクションゲーム。対戦は規定のステージをクリアするタイムトライアル。



■アトラス
■発売中
■¥2980（税込み）

●ゲームボーイ初参加のアトラスの新作パズルボーイは、なかなかのものです。コンピュータはパズル的な計算は得意としているので、時として我々の頭脳をはるかに超えてしまうこともあるんだけれど、このゲームはそこんところを上手にセッティングしてあると思います。でも、ボクの頭ではすでにかなりムズなステージもあったりして、悩ませてくれるのです。電車の中では駅を過ごさないようにしましょう。（RYOII）

●倉庫番でおなじみの「押す」、回転ドアを「回す」、溝に「落とす」の3つの要素をうまく組み合わせて、パズルファンには堪らない出来になっています。レベルは「やさしい」、「ふつう」、「むずかしい」の3段階、10フロアですが、全体的に難易度が高いので、練習用としてやさしいレベルのフロア数がもっと多ければ良かったと思います。パズルが得意な人にはオススメできる1本です。（マッキー）



難易度	★★★½☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

● ぼくがゲームをしている場所／連載5回 ●

『甲子園』（ケイ・アミューズメントリース）

イメージをかきたて続けるのも、楽じゃない。

文／田尻 智

"バント"がおもしろい野球ゲーム

僕はファミコンで野球ソフトを遊ぶことはほとんどない。ごくたまに友人が訪ねてきたりしたら、2人で楽しめるゲームとしてスイッチを入れるくらいだ。

それはなぜか？

まず第1に僕は野球自体がそれほど好きではないのである。小中学生の頃は友達とそれなりにやったりしたけれども、プロ野球はテレビで放送してても全然観なかった。

●

ということはプロ野球が好きになるか否か、という問題には、父親の影響が大きく関ってくるように思うのだが、いかんせん僕の父親はプロ野球にまったく興味がなかった。むしろ嫌っていたように思う。父親の嫌いなプロ野球のテレビ中継を、小学生の息子である僕が観るわけがなく、そんなこんなで僕は小さい頃から野球に対する興味が薄かった。

●

第2にコンピュータゲームにコンバートされたスポーツ。ゲームソフトのこうしたジャンルに僕は少し疑問がある。

これはあくまでゲームクリエイターとしての立場からの見地だけれども、多くのスポーツゲームが作られるときに「いかにそのスポーツをテレビ画面に再現するか」ということを目標にしている。しかしそれはちょっと違うのではないか。ゲームクリエイターは、あくまでおもしろいコンピュータゲームを作るのを目標にするのであって、スポーツを作るのでも、スポーツをするのでもない。



イラスト／東京工作クラブ



➡甲子園（ケイアミューズメントリース）'89年10月6日発売 5900円

ただスポーツをテレビ画面にコンバートするだけでは、「同じ野球をするなら、実際に球場に観にいったり、やったりするほうがおもしろい」と極端な意見をいうアンチコンピュータゲーム派の人達を説き伏せることはできないだろう。

●

こうしたなかでスポーツゲームとして1番よくできていておもしろいとされているのがナムコの『ファミリースタジアム』であった。やはり野球ゲームで遊ぶ人達は、基本的に現実のプロ野球のファンだったりするわけで、ファンはそのプレイするテレビ画面に、自分の持っているプロ野球のイメージを投影して楽しんでいる。しかしそこに要求されるストラデジィーは、現実の野球をするときに要求されるストラデジィーとはかなり質の違うものだ。

『ファミリースタジアム』が多くの人々に愛され、何100万本も売れているのは、野球がおもしろいというよりも、コンピュータゲームそのものがおもしろいメディアだからだ。

●

ただファミリースタジアムの抱えている問題もある。ゲーム性を追求していくなかで、映像のリアリティーが薄れていってることだろう。

つまり多くのアンチコンピュータゲーム派にとって、どうにも我慢ならないのは、そのいかにもコンピュータ、コンピュータしたデジタルな画面と矩形波の音楽なのである。すなわちコンピュータゲームを楽しもうとするためには、テレビ画面に映し出されたアイコンを、そのままとらえるのではなく、現実にシミュレートするためのアイテムとして受けとる必要があるのだ。

もう少しわかりやすくいうと、『ファミリースタジアム』に登場する選手たちは、どれもタマゴのようにころころと太っていて、またどれも同じ格好をしている。しかしそれを、遊ぶ側は誰も、肥満した人々の集う野球大会とは考えないだろう。僕達はそれに付随しているデータも参照することで、一個の肥満体を実際の選手それぞれのイメージにまで膨らませているのだ。

肥満体の選手は記号に過ぎないのである。

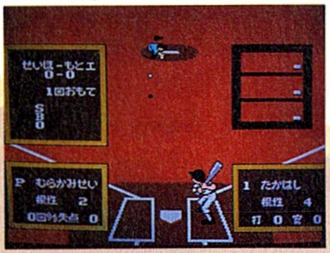
ただしこうイマジネーションをかきたて続けていくのも、遊ぶ側にとっては楽ではない。

●

そこで「野球はちょっと……」、「野球ゲームは好きじゃないな」と思っている人にもぜひ遊んでみて欲しいソフトが1本ある。野球にうとい僕ですらかなり夢中になって遊んでしまった、ケイ・アミューズメントリースから発売されている『甲子園』というソフト。

このゲームでもっとも評価できる点は、先に述べたような、コンピュータゲーム中の記号性を可能な限り取り去ろうとしているところだ。登場する選手達はそれぞれ個性があり、背の小さい選手、背の高い選手、ピンチでビビル気の小さい選手、威勢のいい選手などいろんな選手がいる。

このゲームでは選手を選手の記号としてではなく、選手そのものとして見てプレイすることができるのだ。



➡昨年の夏の甲子園大会のデータをもとにした選手たち

もちろん、ゲームとしてトータルに見ても、高校野球をテーマにしながら（といういいかたは失礼かも知れないが）ゲーム性、演出ともに非常に完成度が高く、今年1番おすすめできる野球ゲームといえそう。

●

まあ、野球というのは日本の国民的スポーツであるわけだから、嫌いとまではいかなくても、野球が別に好きでもなんでもない小学生は、むしろ少数派といえるだろう。多くの典型的な都市部の中流家庭の子供は、夏の夜、エダマメをビールでグイとやる父ちゃんと一緒に、テレビでプロ野球中継に熱中したり、機会あれば東京ドームまで巨人のナイターを観戦にいったりするものである。

●たじりさとし　1965年東京生まれ。現在株「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。

Dragon Quest IV 導かれし者たち **JOURNAL**

入手したてのHOTな最新情報をあなたの元へ！

こうしている間にも発売日は刻一刻と迫ってきています。今回もまた、ドラクエフィーバーが巻き起こるのかと思うと、ウレシイようなうな悲しいような、複雑な心境ですね。

幕開けを飾る劇的なオープニング

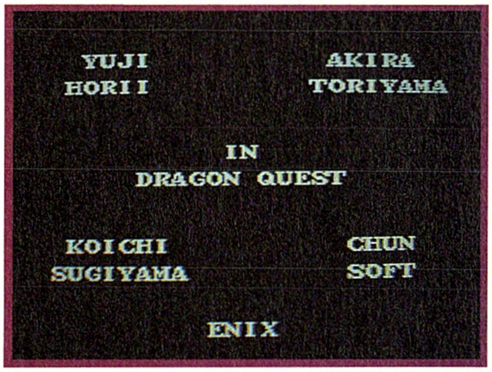
新しい物語にふさわしい始まりだ！

前号で紹介したタイトル画面に至るまでの、感動的なオープニングの模様が発表された。新たなる物語がここから始まることになるのだ！

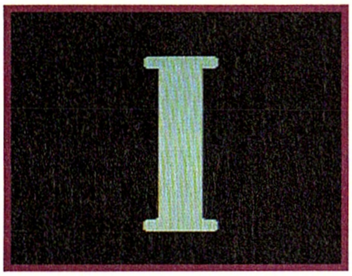
アニメーションを使った動きのある構成

前回、ついに発表されたドラクエⅣのタイトル画面。ひと目見ただけでも、今までのドラクエシリーズとは比べものにならないくらい凝ったオープニングであることは、よくわかったハズだ。しかも、あのタイトル画面は、劇的なオープニングのホンの一部分でしかない。実は、タイトル画面が現れるまでに、さらに凝った仕掛けも用意されていたのだ。というわけで今回は、タイトル画面が現れるまでのオープニングの流れを、画面写真とともにお送りすることにしよう。

右にあげた5点の写真は、上から順に、オープニングの流れにそって並んでいるのだ。実際はアニメーション効果をふんだんに使って、動きのあるつくりになっているんだけど、さすがに写真だけではそこまではわからない。でも、なんとなく雰囲気だけはつかんでもらえるんじゃないかと思うのだ。まぁ、あとは実際にプレイして、自分の目で確かめてもらうしかないわけだけど、この写真を見た後でも感動することマチガイなしなので、お楽しみに。オープニングだけをとってみても、並のゲームじゃないって感じなのだ。



→スイッチを入れると、まず現れるのがこの画面。まっ黒な画面に、次から次へとスタッフの名前が浮かび上がってくるのだ。まるで、映画のオープニングを見ているようだ



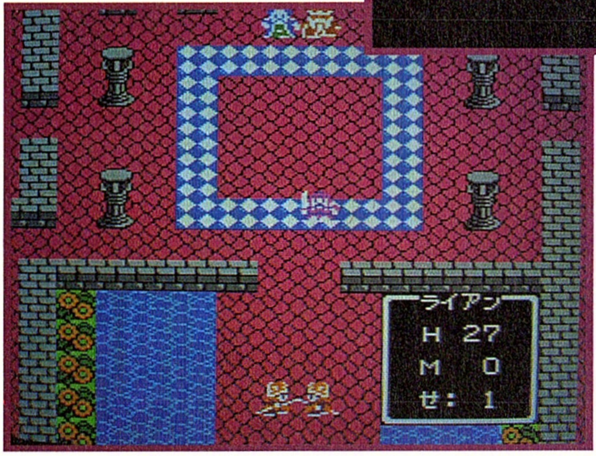


↑すると突然、奥の方からⅠの文字が飛んでくる。いったい何が起こるというのだろう

↗ⅠにつづいてⅤの文字も飛んでくる。こうしてⅣの文字が、アニメーション効果によって組み立てられていくわけなのだ



→ⅠとⅤが合体してⅣが完成だ。文字に色がついて、そのまま下のタイトル画面へと続く



←壮大な物語の始まりを予感させるタイトル画面。前にもいったように、ここでも下にある雲が動いているのだ。オープニングを見ているだけでも、ドラクエⅣのスケールの大きさがよくわかるね

堀井雄二のなんでも情報

チュンソフトがオープニングを死守

Ⅲで何もできなかったぶん、Ⅳのオープニングは凝ったものにしました。Ⅲにしても、オープニングが欲しかったというハガキが、けっこうたくさんきてたので、今回はあくまでオープニングのメモリを確保しておいたんです。ただ、いつでも前もってメモリの確保はしてあるんですけどね。だいたい、いつも他のプログラムに押されて削られちゃいますから。その点今回は、オープニング自体がけっこうメモリをくっているにもかかわらず、頑として死守しました。というよりは、どうしてもオープニングを入れるんだと、チュンソフトが譲らなかったんですけどね。



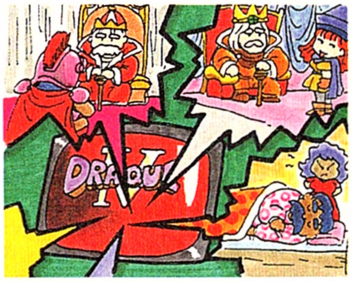
あと、各章の画面なんですけど、あれが必ずしも、いちばん始めの画面というわけではありません。章によっては、その前にちょっとあったりします。ただ、そこを見せちゃうとつまらなくなっちゃうんで、あえて外してあるんですね。

各章のオープニングも公開

新たに発表された各章のオープニングとともに、もう一度、それぞれの章の簡単なストーリーを紹介しよう。

章によって変わるオープニング画面

5つの章で構成されているドラクエⅣ。それぞれの章は、独立しつつもからみあって存在し、主人公は章ごとに変わる。だから、スタート地点も今までのように1ヵ所ではなく、章によってそれぞれ違う場所から始めることになるんだね。というわけで、ここでは、各章のオープニング画面をまとめて紹介しちゃうのだ。主人公によって、スタート地点や始まり方は多種多様。ここからもまた、ドラクエⅣのスケールの大きさを伺い知ることができる。

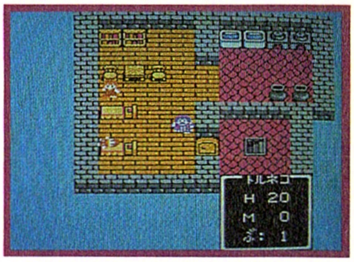


第三章　武器屋トルネコ

幻のアイテムを求めて未知なる世界へ

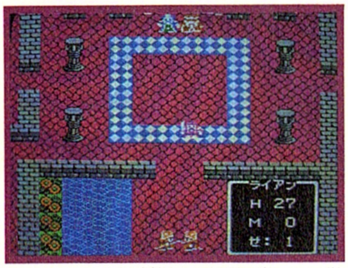
はるか北にある小さな町、レイクナバから始まる、武器屋トルネコの物語。今朝もまた、弁当片手に店へと出かけるトルネコは、今はまだ、人に使われる下働きの身とはいえ、夢は大きく、世界一の武器屋になることなのだ。しかし、現実は甘くない。夢を果たすためには、まずお金を貯めなくちゃ始まらないってわけ。そんなある日、洞窟なんかにはまだまだ見たこともないようなアイテムが眠っている、という噂を耳にしたトルネコは、ここぞとばかりに、商売そっちのけでアイテム捜しの旅へと出発しちゃったのだ。行く手には、様々な仕掛けのあるダンジョンが待ち受けている。はたして、トルネコの夢は実現されるのだろうか。

↓ある朝、トルネコが奥さんに起こされるところからスタート。ここはトルネコの家だぞ



第一章　王宮の戦士たち

誘拐された子供たちを救い出すのだ！

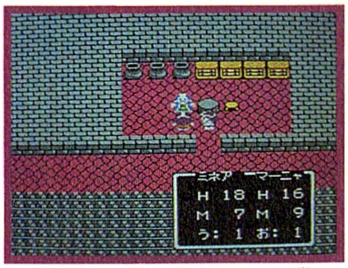


↑バトランド城の王宮から物語は始まる。他の戦士たちとともに王様の命を受けた後、ライアンは旅立っていくことになるのだ。次なる目的地イムルの村を目指して出発だ

辺境の国バトランドでは、子供たちが何者かに誘拐されるという怪事件が続発していた。そこで、事態を重く見た国王は、王宮に仕える戦士たちを呼び出して、その事件の真相を解明するように命じたのだ。主人公・ライアンも、王様の命を受けた戦士のひとりとして、旅に出ることになる。なにやら、この事件の裏側には、魔物の姿も見えかくれしている様子。とある塔の中に、秘密が隠されているらしいのだが、はたして何がライアンを待ち受けているのだろうか。また、冒険の途中には、仲間になってくれる人も待っているらしいのだ。

第四章　モンバーバラの姉妹

父の仇を捜し求めるジプシーの姉妹



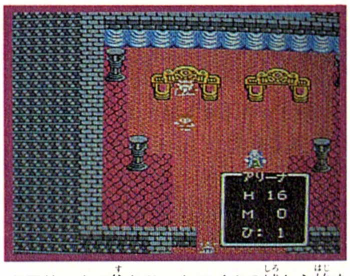
↑マーニャとミネアの物語はここから始まるのだ。目の前にいるおじさんはいったい誰だ。すべてのストーリーの中で、この章のオープニングが、いちばんビックリするとのこと

しっかり者の妹・占い師のミネアと、陽気な姉・踊り娘のマーニャ、この2人のジプシー姉妹は、父の敵を捜し求めて旅を続けているのだ。2人の父親は、世界でも名高い錬金術師、つまり魔法で金を作り出す名人だったのだが、ある日何者かに殺されてしまったのだった。いったい誰が何のために父を殺したのか、その真相を解明するために2人は旅に出たのだ。どうやら、父を殺した犯人は、強力な魔の力を持つ者らしいのだが…。それほどまでの力を持っているということは…犯人は、はたして魔物なのだろうか。そして、2人を待ち受けている真実とは…。

第二章　おてんば姫の冒険

武術大会を目指して進む3人の珍道中

サントハイムの王女・アリーナは、見かけによらず、武術が大好きなおてんば姫。その強さときたら、体力といい武闘技術といい、専門の武闘家も顔負けのほどなのだ。そんなおてんば姫だから、お城に閉じこもってばかりの暮らしはオモシロイはずがない。そんなとき、世界一強い武闘家を決める武術大会が開かれる、という話を聞いたものだからもう大変。父親である王様が止めるのも聞かず、アリーナ王女はこっそりとお城を抜け出しちゃったのだ。心配で後をついてきた、おとものじいや・ブライと神官・クリフトを引き連れておてんば姫が繰り広げる珍道中。行く先々で、3人はいったいどんな騒ぎを巻き起こすことやら。今までになく、楽しい冒険になりそうな気配の第2章「おてんば姫の冒険」に乞うご期待！



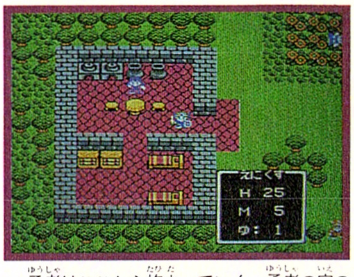
↑アリーナの住むサントハイムの城から始まる。いきなり王様に怒られるアリーナだが…

第五章　導かれし者たち

仲間たちと出会い巨大なる悪に挑む

ここまでの4つのストーリーは、単なるプロローグだったのだ。モチロン、それぞれが充分楽しめるストーリーなんだけど、すべてはこの第5章に導くためのものなのだ。つまり、ここからがドラクエⅣの本編になるといってもいいわけだ。

勇者はこの章になって初めて登場する。そして、巨大なる悪を倒すために、他の導かれし者たちを捜して旅をすることになるのだ。導かれし者たちとは、今までの各章に登場した主人公たちのこと。8人の仲間が勢揃いしたとき、本当の戦いが始まるのだ。第5章のストーリーに関しては、今のところはまだ、何も明らかになっていない。どうやって仲間と出会い、何を目的として旅をするのか、それは、自分の目で確かめるしかない。



↑勇者はここから旅立っていく。勇者の家のようにも見えるが、ハッキリとはわからない

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエの死は軽いのだろうか？ 死に対するマジメな意見がたくさんきた

DRAGON QUEST IV 友の会

"死"について

友の会では"死"について多く語られています。私の意見をいわせてもらえば、ドラクエの世界では低レベルの時に蘇生が困難で、高レベルになるといとも簡単に蘇生ができます。このことが皆さんの納得いかないものではないでしょうか。

私は、ザオラル、ザオリクのような完璧な蘇生呪文があるからいけないと思う。そして、教会での蘇生の金額をレベルの2乗×10Gとかにして、低レベルのときにわりと蘇生しやすく、高レベルになるにつれて蘇生が困難になるようにすればいいと思う。

この2つを取り入れれば、「蘇生に困難＝殺されたくない」という方程式が成り立ち、もっとキャラクターに愛着を感じることができるんではないでしょうか。まあ、ドラクエの世界では蘇生が簡単すぎるということだ。と私は思っている。

No.0039　愛知県・K・シャヒーナ

† とくに最後の方はゴールドが余るから簡単なんだよね。

死のイベント

たしかにすれっぢはんまあ君のいうとおり、勇者たちが簡単に甦れるのにイベントで人が死ぬのは不条理です。ですが、イベントでの"死"は「悲しさ」を簡単に表現することができます。

漫画で悲しさを表現するエピソードにも"人の死"は使われます。絶対的で二度と生き返れないから悲しいワケです。けれどドラクエ、いや、たいていのRPGでは死んでも金が半分などのペナルティで済んでしまう。いわゆる悲しくもなんともない死になるわけです。しかし、主人公が死んでしまってはゲームになりません。

よーするに死が絶対的なモノでなくなっているのだ。これはドラクエのみでなくRPGの根っこにかかわる問題でしょう。ですがこーゆー人が死んでいくイベントは、涙をさそうには最適なので、なくならないと思います。

まだまだコンピュータRPGはテーブルトークの域にふみこめていませんね。

No.0090　愛知県・恥頭巾

†「ドラクエはロストがないからだ」という人もいるけど…。

ロストについて

マスターズを読んでいる方の中には、ドラクエとウィズのフリークを兼ねてる人も多いと思います。(なにより私がそう)。で、そういう人の中にはドラクエにロストがないことを残念がる人もいます。これはこれでウィズの方にはまった結果であり、別に問題はありません。

ところが、これを取り違えて「ドラクエでもロストを採用せえ！」などという奴がおる。私はそういう奴に告ぐ。

「キミはドラクエとウィズのキャラの違いがわかってない」

ウィズの方はそこいらの村から集まってきた"普通の人"である。これに対しドラクエの方は、誰の血を引く勇者だとか某国の王子王女だとかいった"特別な人"だ。それで、前者はロストしても「じゃあまた新しいキャラを作ろ」で済むが、後者は1人いなくなるとゲームそのものが崩壊してしまうのだ。ファイナルファンタジーしかり、ファンタシースターしかり(ネイは除く)。

私はロストシステムに文句をつける気はない。ただ、ほかのゲームに強制させるのはやめてもらいたい。キャラが違うのだ。

No.0133　大阪府・幻・H

† Vol.20の魔呼さんも同じような意味で"死"について話してたよね。

スライムは雄か雌か

常々考えていたこの疑問は、ドラクエIVで解決する。スライムは雄だったのだ。──え？ なぜだ、ですって？ 簡単なことですよ。合体して『キング』になるのだから、雄に決まってるじゃないですか。雌だったら『クィーン』になるはずでしょ？ 文句のある人、いませんよね？

No.0075　埼玉県・野安ゆきお

† スライムベスは女の子だといいな。そう思わないかい？

スライム族のファン

『ドラゴンクエストモンスター物語』という本を読んで、いままでよりいっそうスライムが愛しくなりました。別にこの本に書かれていることすべてに同意するわけじゃないけど。でも、あらためてスライム族のファンになってしまったという。

そこで唐突ではありますが私は宣言する!! 「IVでは絶対スライム族に手をかけない!!」そんなことしたら序盤は涙が出るほどツライだろ～とは思う。でも決めた。スライム族は1匹だって傷つけない！ メタルも無視する！

1人ぐらいこんな勇者がいてもいい～と思うが『最後の敵』とかゆーのがスライム族だったら、やっぱり全力で挑んじゃうんだろうな…。

No.0047　東京都・E

† スライム族の大魔王かい？ そりゃマヌケだわ。

夕香真琴様へ

その1

「各章ごとのエンディングはすっきりしないんじゃないか」ってことだけど、僕はいいと思う。ドラクエが1章から5章まで分かれてるのは、1つの章ごとにその章なりの感動をするからだと思う。でもこれは僕の意見だから、違う考えの人もいるだろう。

No.0027　兵庫県・きゃにすの顔面

その2

1章から4章までのエンディングというのは、いままでのエンディングとは少しちがうと思います。5章で、本当の意味での戦いが始まるわけだし、それまでのエンディングはそれぞれの

▼No.0234　京都府・悠木らびるん



▼No.0235　北海道・える帝



◀No.0051　東京都・ロトちゃある



◀No.0233　東京都・Sirus





◀No.0193 神奈川県・子見夢



◀No.0104 大阪府・こーよう



◀No.0011 北海道・みんと★E

主人公がこれからの旅の5章にむかっていくって感じで、今までのような"感動"というのとは違うと思います。

No.0074 埼玉県・さとみ

† ウンウン、それなりに感動しながら、いままでとは違うわけだ。

定価は本当に高い?

定価8500円というのは高いってウワサだけど、おいらは別にいいと思う。安くてクサったものより高くて光ったもののがいいもんねーだ。スライム娘ちゃんたちも、お年玉をためてケロ。

No.0228 岐阜県・ろって

† お年玉のない大学生の方々は、アルバイトに精を出しとくれ。

IVのパルプンテ

今までのパルプンテは、自分たちに利益があっただけだ。でも、IVでは敵にも利益を与えたいと思う。たとえば、

1、敵の攻撃力が倍になるとか、戦闘終了まで痛恨の一撃がでる。
2、敵が強いものに変身する。
3、敵のHP回復。
4、敵が生き返る。

などがあればいいと思う。しかし味方が不利になってしまうこんな効力は、ないほうがいいのかもしれませんね。みなさんはどう思いますか。

No.0229 山口県・井下淳一

† 連続痛恨の一撃っていうと、死はまぬがれないんじゃないのかな。

メディアミックス

ドラクエが小説になってます。ドラクエがアニメになります。ドラクエがJ誌で連載されるらしいです。そこで少しいいたいことがあるので聞いてね。「せっかく勇者にカッコいい、もしくはステキな名前をつけて、プレイヤー自身の想像のドラクエワールドが頭の中に目に浮かぶように展開しているのに、そのイメージをこわす気かっ！」…といいたい、感性が鋭く想像力の豊かな人へ。

確かにプレイヤーの頭の中とアニメ、小説、まんがではイメージが違う。見ないで自分のイメージを守るのもよし。逆に、アニメのドラクエワールドに頭の中のやつを投影しちゃってもいい。でも投影する場合、ヘタすると自分の頭の中にイメージがダブって、これわちゃう可能性もあるけど。

プレイヤー自身で演じて、想像をかきたてるドラクエシリーズ。あなた自身の感性、感じ方、楽しみ方で、ゲームだけ、もしくはほかのメディアを楽しんでくださいな。

No.0230 東京都・禎吉七番

† 禎吉くんはどっちなんだい？ どっちの意見の人も半々位の人数だ。

ドラクエの社会現象

えー、個人的にドラクエがキライではない、と前置きしてから始めます。

パソコンRPGやテーブルトークをずっとやってた者にとって、ドラクエはいままでのRPGのおいしい部分をよせ集めた、と思えるわけです（これでおもしろくないわけないね)。けど、Iのゲームバランス、IIIのシナリオは、やっぱり悪いものは悪いです。

それと、某少年誌の「ドラクエにあらざるものRPGにあらず」といった態度も大っきらいです。ファイナルファンタジーIIをコケにしてたけど、新しい分野を開拓しようとしているFFIIは評価すべきです。それから、マスコミが書き立てるので、序盤までゲームをクリアしたような気になってしまうのもうんざりする理由です。

だから僕はドラクエIVは買いません。しません。この異常な熱狂ぶりが、いやだからです。

No.0231 佐賀県・坂下昇

† ちまたではIVの予約受付をメ切っちゃって、Vの予約開始をしている店もあるそうで。たしかに異常だね。

サウンドに期待

IVのグラフィックは凝っている。僕としては、戦闘シーンも手を加えて欲しかった。ダメージを受けているところを点滅だけでなく、『ファンタシースター』みたいに炎がグラフィックに表れるとか、あと数ポイントで死んでしまうときにヒザをつくなどです。そうすれば、より感情移入しやすいに決まってます。

あとはサウンドですね。戦闘、ダンジョン、ほこらなどは音楽だけでも興奮するものです。なおもあきない。そういう音楽をつくるすぎやまこういち先生にも期待大!!

No.0059 茨城県・広目天政宗

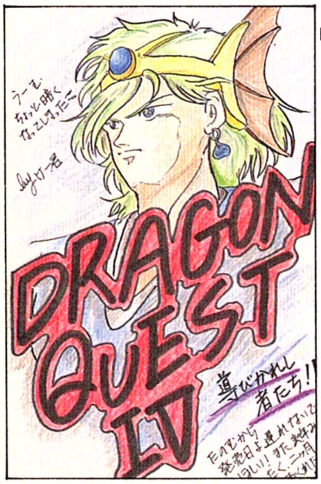
† 音楽ばっかりは、雑誌じゃわからないもんね。楽しみ。

仲間と話したい

私は仲間とはなしてみたい。それも"はなす"とかしないで、仲間が声かけてくれればいいなーなんて。戦闘中に勇者が傷ついたりしたら「大丈夫？」とかとか声かけてくれると、すごくうれしい。ホラ、IIIで勇者くんが「こいつらは俺たちにまかせて、早く逃げるんだ」とかいったでしょ？ 私、それがすごく好きだったの。だから、こんな感じで会話が入るとすごくステキだなあ、とか私は思うんだけど。

No.0232 長崎県・流羅

† 堀井さんはあまり勇者に話させたくないんだって。



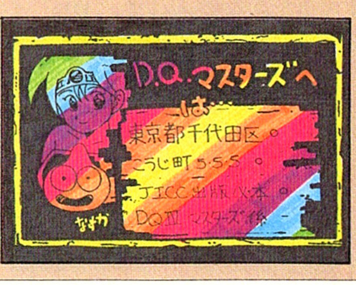
◀No.0236 鹿児島県・けー君



◀No.0237 東京都・でんそん・いずみ

ハガキが少ない今がチャンスだ!!

最近ドラクエマスターズクラブ、全体的にハガキが少ない。かなりいい割合で掲載されているよ。ほかのコーナーに負けないように、ドラクエに対する意見を送ってほしい。会員番号を持ってる人は、番号も一緒に書いて投稿してね。



◀No.0206 沖縄県・なすか

YEAREND SOFT WARE PRE-VIEW

「ドラクエⅣ」の前にも、
おもしろいゲームはいっぱい。だから、やっぱり…

年末に賭ける──。

マシン別・タイプ別注目ゲームソフトセレクション



ドラクエⅣもイイけれど、その前にゼヒ！

編集部が選んだ注目ソフト！

ドラクエⅣが出るまでゲームしないなんてもったいない話じゃないか！

年末がやってくる　ヤァ！ヤァ！ヤァ！

今年の年末は、例年にない新作ラッシュ。今のところ、12月の１ヵ月間だけでも、全ハード合わせて75本ものソフトの発売が予定されている。ただ、あくまでも予定は未定で、実際には何本出るかわからない。それにしても、50本以上が発売されることは、まずマチガイのないところ。ウレシイやらツライやら…。

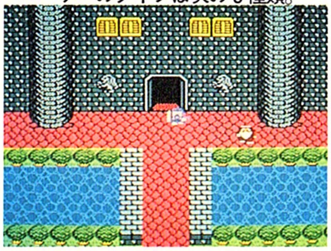
たしかに、ファミコンもソフトがなけりゃタダの箱なわけだから、ソフトの発売本数が多いのはウレシイ。とはいっても、買えるソフトには限りがある。となると、その中から自分好みのソフトを見つけなきゃいけない。やたらと本数が多いだけに、その行為はツライのである。

コノママジャイケナイ…。

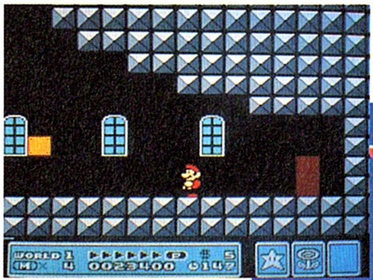
そんなわけでお送りする注目ゲームソフトセレクション。年末に発売されるソフトの中から、編集部が厳選したソフトの数々を、ハード別、ジャンル別、はたまたユーザーのタイプ別にご紹介。だから、自分好みのソフトがスグ見つかる。

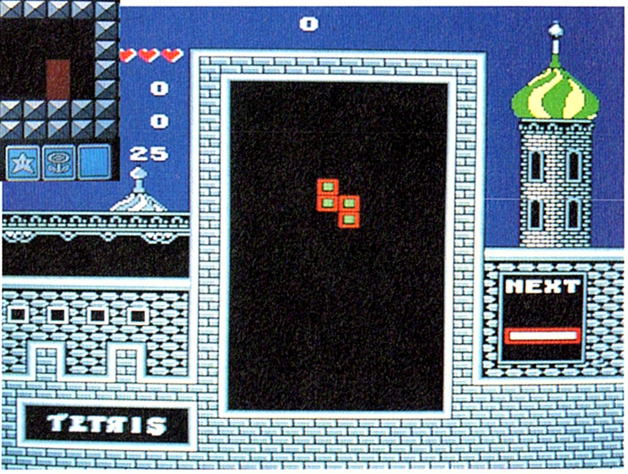
年末の有意義なゲームライフは、もう約束されたも同然だ。

ユーザーのタイプは次の３種類。



←ドラゴンクエストVI〜導かれし者たち／今やファミコンの定番となった、シリーズ第4弾





←スーパーマリオブラザーズ３／発売後１年を経た現在も売れ続けている　↓テトリス　ジワジワと売れ続けて定番ソフトの仲間入り。この２本を越えるソフトが年末に現れるだろうか!?

●一般くん─いわゆるフツーの人々。ＴＶゲームに対するこだわりはなく、お金があるときにだけ、出ているソフトを買うタイプ。１年間に数えるほどしかゲームをしないような人。また、年末に予算が少なく、１本ぐらいしかソフトを買えない人も、このタイプに含まれる。

●ファンくん─いわゆるゲーム好きの人々。ゲーム雑誌を読み、情報収集をしてからソフトを買うタイプ。自分の好みにあったソフトだけは、確実に抑えていく。また、年末はちょっと予算に余裕があって、３本ぐらいはソフトが買えるなって人も、このタイプね。

●マニアくん─読んで字の奴く、ゲームにのめり込んでいる人々。ゲーム雑誌を定期購読し、ソフトの発売スケジュールを欠かさずチェック、話題になりそうなソフトをかたっぱしに買っていくタイプ。ゲームのない生活は考えられないような人。また、年末は５本くらいソフトを買うって人も、このタイプ。



←ファミスタ90／年末恒例のファミスタ最新版。基本システムは変わらないが、細かな点でパワーアップ。

基本的には、以上の３タイプに合わせてゲームを薦めていくので、そのつもりで。

また、ドラクエとかファミスタの、買って当たり前的ソフトは、本文中には出てきません。だって、どうせ買うんでしょ。

ドラクエが出るまでゲームはやらないよ〜ん、なんてつまんない考えはやめましょう。こんなにおもしろいソフトが出るんだもん。年末に賭けろ！

FAMI・COM いち押しソフトカタログ

ファミコンの主流だ！

ありきたりのゲームじゃツマラナイ！どこかが新しくなきゃね

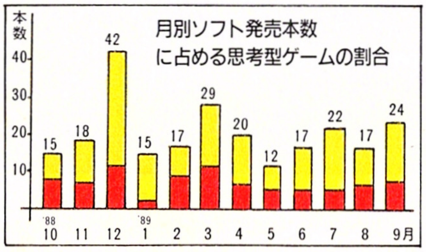
システム的にも新しい要素の詰まっているスウィートホームがおススメ

スーマリ3の大ヒットはあるものの、ファミコンにおける現在の主流は、思考型のゲームに落ちついている。とくに、人気という点では、多くの人の支持を受けているジャンルといえよう。

さて、その中にあって、この年末とくにおススメしたいRPGがある。

その名を『スウィートホーム』というこのソフト、その名が示すとおりに、伊丹十三が製作したホラー映画のゲーム化である。だからといって、原作を忠実になぞっているだけのゲームと思ったら、大マチガイ。システム的にいくつもの新しい試みがなされた、秀作ゲームに仕上がっている。

なかでも印象的なのがパーティーシステム。主人公となる5人のキャラそれぞれを操作することが可能で、パーティーの組み替えも自由。また、最高で3人までのパーティーを組むことができるので、必然的に2組のパーティーができることになる。だから、この2組を別々に操作して、冒険を進めていくことになるわけだ。

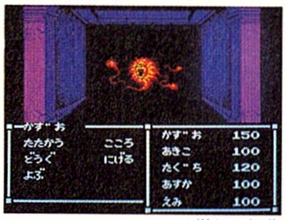


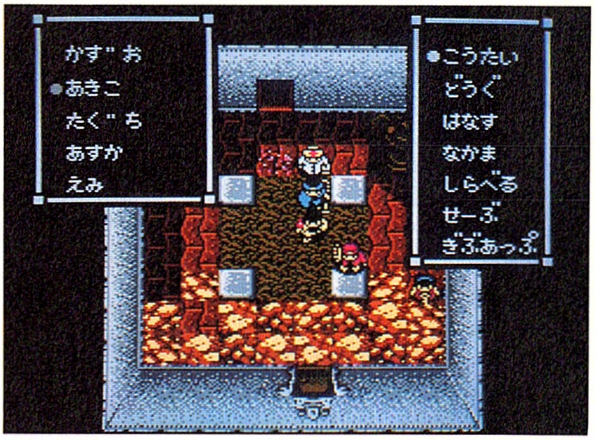
このゲーム、操作になれるまでは多少のとまどいがあることも確か。しかし、操作に慣れ、システムを理解したとたん、ものの見事にハマることマチガイなし。一般くんにはゼヒともおススメしたいソフトといえる。

この他、AVGのイチ押しとして、遊遊記がある。ほのぼのとした雰囲気で、初心者から上級者まで、誰でも気軽に楽しめるところが魅力だ。まあ、マニアくんにとってみれば、いささか物足りなくはあるだろうが…。

また、ファンくんならば、スクウェアのトム・ソーヤを抑えておいてもらいたい。コミカルな味を出しながらも、RPGの魅力を損なっていない点は、さすがスクウェアといったところか。このゲームにも新しい要素がもりだくさんなので、当たり前のRPGに飽きた人はどうぞ。

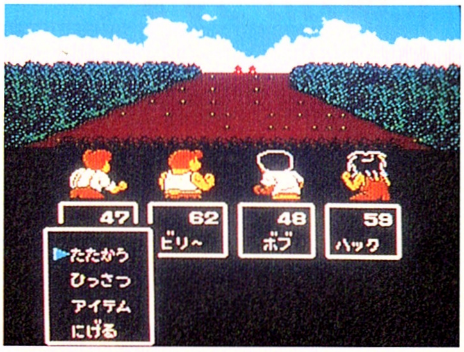
上の表を見てもわかるとおり、年末にはファミコンソフト全体の発売タイトル数が増えるぶん、思考型ゲームの数も急増する。



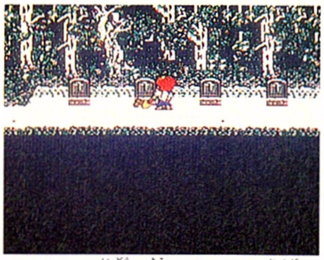


↑→スウィートホーム／同名の映画をファミコン化。主人公となる男女5人を操作して、呪われた屋敷から脱出する。システムが新鮮なのだ

RPGのニュータイプ

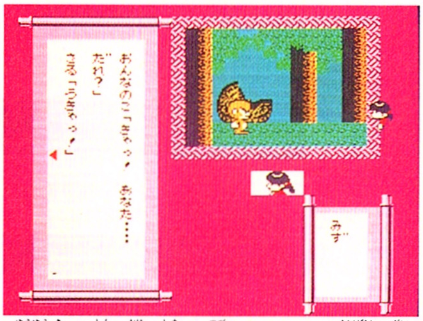


←スクウェアのトム・ソーヤ／「トムソーヤの冒険」をモチーフにした、コミカルでアメリカンなRPG。イベントがとっても魅力的

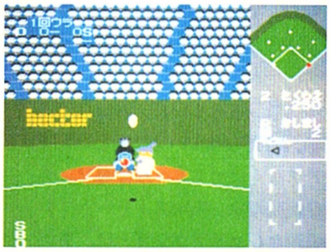


↑（つづき）移動は横スクロール＋上下の画面切り替え式。お金や経験値をなくして、新しい要素が盛り込まれているのだ

本を読むように気軽に楽しめる



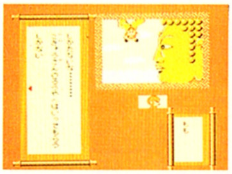
↑遊遊記／「新・鬼が島」に続く、ふぁみこん昔話の第2弾。西遊記をもとにした、ギャグ満載のAVGだ。前作で好評の「ひとかえる」コマンドがパワーアップ



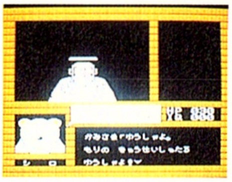
←エモやんの10倍プロ野球／アクション要素を盛り込んだSLG。実際にプレイしているような視点が新しい



←ヘラクレスの栄光II／タイタンの滅亡　人間の少年が主人公。最大4人でパーティーが組めるうえ、昼と夜がある



↑（つづき）主人公となるキャラは5人。その全員に対して、「ひとかえる」が有効なのだ



↑かってにシロクマ／相原コージの人気漫画をファミコン化。3人パーティー制

SFの世界で遊ぶ



→未来戦史ライオス／惑星ライオスを舞台にした近未来SLG。パーツの交換によりパワーアップする、バトルアーマーを主力兵器として戦うのだ

新しい街を行く。卓抜した指先と冷静な判断力をつれて。

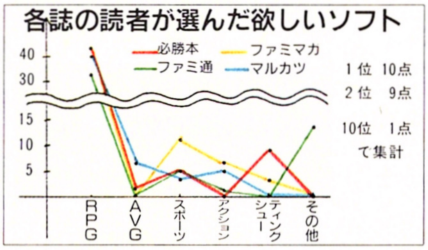
かじかんだ指は、あくまでもハンデ

なんといってもゲームの王道。佳作が並ぶアクション・シューティング

下のグラフからもわかるように、ファミコン誌読者の期待はＲＰＧに集まっている。指先が勝負を決めるゲームは、まさに斜陽だ。しかし秀作ゲームがないわけではない。ここにあげるのは、その中の１本、悪魔城伝説。

このソフト、仮題がドラキュラ３だったことからもわかるように、横スクロールのオカルトアクションゲームだ。前２作はディスクで発売されていたが、今回はカセット。ディスクアクセス待ちの無用なイライラが、これで解消された。

前作におけるひとつの売り、ＲＰＧ要素は今回は却下され、１作めと同じ純粋なアクションゲームへと先祖返りをしている。ドラキュラシリーズのニューディール政策といったところだろうか。

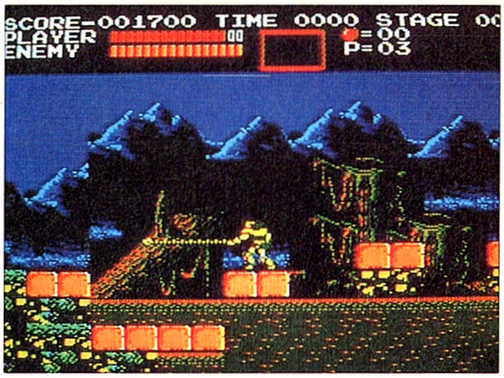


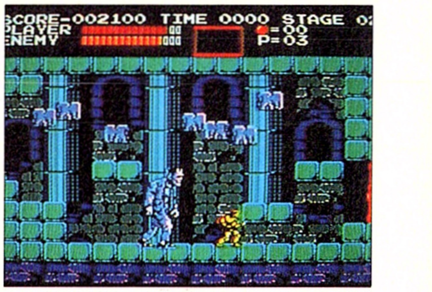
アクションゲームとしては、コナミのワイワイワールドのようなシステムを採用。倒したボスを仲間に加えることができ、ステージに応じてスイッチすることが可能になったのだ。

このゲーム、少々難易度は高いが、神経の伝達速度が速い人には、応えられないソフトといえる。

次点には、シビアなくにおくん＝双截龍II。テクノスジャパン色が明確な、痛快ストリートファイトだ。ケンカ技がとびかうアクションは、ファン君の心に訴えかけること必至。

マニア君には、ぼっくんモグラー。簡易版のファミリートレーナーともいえるこのゲーム、将来的にコレクターズアイテムとして貴重になるハズ。



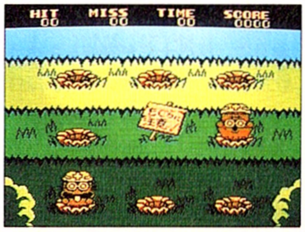


←↑悪魔城伝説／主人公・ラルフ＝ベルモンドを操り、モンスターを倒しまくる横スクロールアクション。倒したボスキャラを仲間にできる

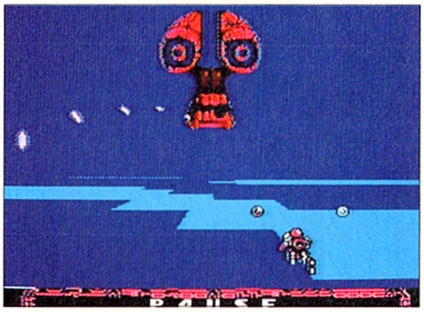
核の後。荒廃した都市に暴力がうずまく



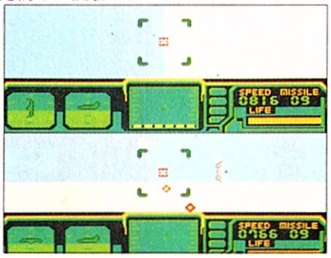
↑双截龍II／19××年、核戦争後のニューヨークを舞台にしたバイオレンス横スクロールアクション。ふたり同時プレイが可能になり、おもしろさも倍増した。殺された、主人公の恋人の仇を討ちに宿敵の元に殴りこむ



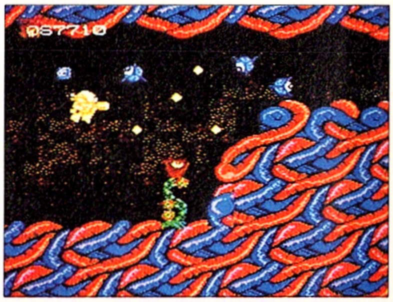
←ぼっくんモグラー／トンカチとマットが付属されたもぐらたたきゲーム。成功率により、新ステージへ



↑コズミックイプシロン／飛行機とロボットに変型するメカが主人公。宇宙と地上を舞台にした、壮大なスケールの３Ｄタイプシューティングゲームだ



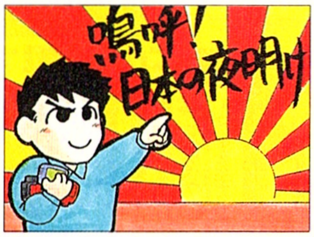
→トップガンデュアルファイターズ／ファイナルラップツインばりの、画面二分割、２人プレイ空中戦が楽しめるゲームだ



→地獄のインナーウォーズ・アバドックス／たてスクロール面、横スクロール面の２タイプの画面構成だ

年始の正しい過ごし方とは？

一年の計は元旦にあり。正しい必本の読者なら、おとそをいただき、お年玉をもらったら速攻でファミコンをしよう。



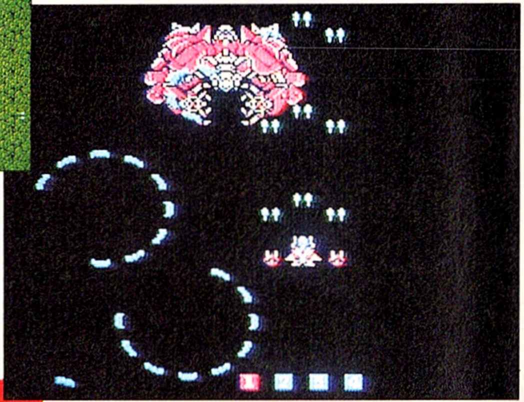
ゲームのジャンルは何でもいい。クリスマスに買ったソフトを、元旦まで神棚におそなえしておき、清々しい気もちでゲームに臨むのがベストだ。

新年、初めてのプレイだ。厳粛、かつ真摯な態度でモニターに向かいたい。もちろん見苦しいプレイ、例えばリセット技などは厳禁である。ファミスタで、姉ちゃんにサヨナラ負けをしたとしてもだ。

初プレイの後は、余った年賀状でＢＢＣに初投稿する。こうして、正しい必本読者の１年は始まる。

ま、ここらへんが限界かな





↑→イメージファイト／主人公戦闘機ＯＦ－Ｉを駆り、敵を撃ち倒していく。訓練ステージで腕を磨いて実戦に参加だ。オプションパーツの選択が勝利の鍵を握る

ドラクエⅣを買う行列に、ゲームボーイの売り子現わる!?

体力バカはキライです

体は使わず指先使う。指先よりも頭を使う。スポーツ&パズルゲーム

テトリスの大ヒットで、突然スポットライトを浴びたパズルゲーム。本来、地味なジャンルであるはずだが、この年末、柳の下を狙い大量のパズルゲームが店頭に現われる。

混戦の中からハナの差で抜け出しているのがフリップル。アーケードでも好評だったゲームのファミコナイズだ。

内容は極めてシンプル。手持ちのブロックを同じ柄のブロックにぶつけて、規定の数まで消すというもの。アクション性はないものの、ブロックの動きの爽快さ、主人公のかわいさなど視覚的にも楽しませてくれる。が、何よりも"戦略の立てやすい構成"という特長が、他のゲームより抜きんでた理由だ。ザ・キープの1本としてオススメ。

ファン君には、アクションパズル=迷宮島がいい。コミカルなキャラクターと高いアクション性、アイスなグラフィックはペンゴをほうふつさせる。

アクションパズルは、頭プラス小手先のテクニックが必要になる。そこで、心技体の充実が大切。

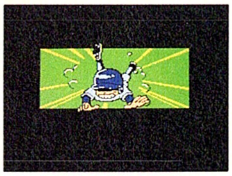
マニア君にはファミコン野球盤。RPG要素をとり入れた野球ソフトは多いが、経験値、特殊アイテムまで採用したものは初めてだ。

マニア君にはもうひとつ。ファミコン界初のラグビーソフト、スーパーラグビーだ。日本のメジャースポーツは、これでほぼファミコン化された。

こういう季節物は、やはり旬で買うのが大切。

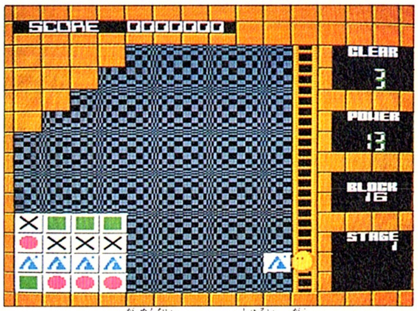


↑激闘スタジアム/1Pではトーナメントが楽しめる。オールスターモードでは、チームを自分好みにつくれる

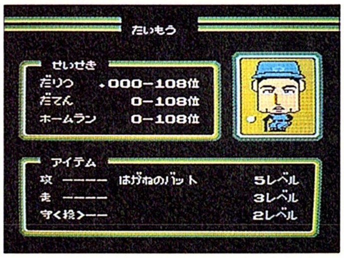


↑(つづき)/ホームランシーン、クロスプレーシーンでは忍者龍剣伝でもおなじみ、アニメーションに変化する

テトリスには負けない

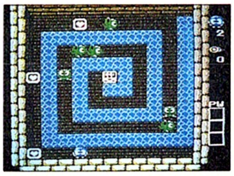


↑フリップル/画面内にある4種類の柄のブロックを、決められた数以下になるまで消していく。手持ちのブロックを同じマークのブロックに当てると消える



→ファミコン野球盤/選手の成長が『経験値』で決まる。魔球を投げられるグラブ、はがねのバットなどアイテムも豊富だ

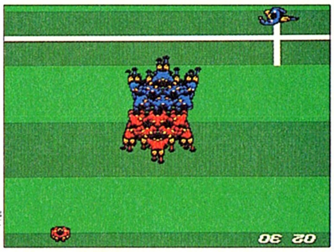
ポイントは切り換え 荒ぶる指先



←アドベンチャーズ・オブ・ロロ/エッガーランドの続編。今回はカセットで登場



←迷宮島/怪物に侵略された島々を、島のあちこちにある夢袋を集め、沈める



→スーパーラグビー/ま、初めてのラグビーソフトということで、暖かく見てやってほしい

サイバーな世界の魁っ!!

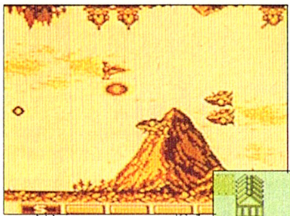
個電時代の申し子か? ゲーム機もひとり一台の時代
GAME BOY
いち押しソフトカタログ

クリスマス商戦の超目玉、本家ファミコンにどれだけ迫れるかっ!?

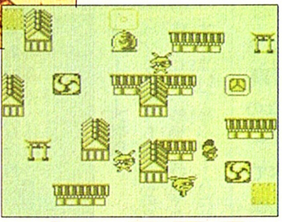
パズルゲームの多いGBソフトに、ようやく本格RPGが登場だ!! この年末のニューホープ、魔界塔士SA・GA。F・Fでブランドイメージを高めたスクウェアの作品だけに、その内容はファミコンRPGにひけをとらない。期待のストーリーは、まさにスクウェアタッチ。F・Fゆずりの泣きのシナリオは健在だ。さらに、登場人物のオリジナリティあふれる成長システムが、SA・GAの多層構造性をより強めてくれる。しばらくGBの画面は、これ一色と化す!?

ファン君には、シミュレーションゲームのアーキタイプともいえる海戦ゲームだ。GBの最大の特徴である隠密性を生かした対戦が、存分に味わえる。恋愛をしているかのような相手との駆け引きが、このゲームの醍醐味だ。

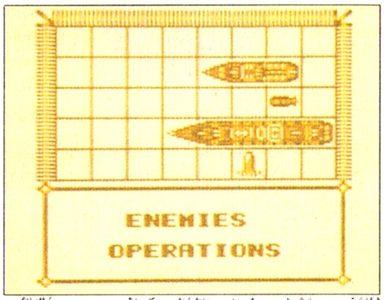
マニア君には平安京エイリアン。マニアたる者、温故知新は常に心がけているべきだろう。



←ネメシス/横スクロールのシューティング。ひとことでいえばゲームボーイ版グラディウスだ。残機設定なども可能な、親切設計となっている

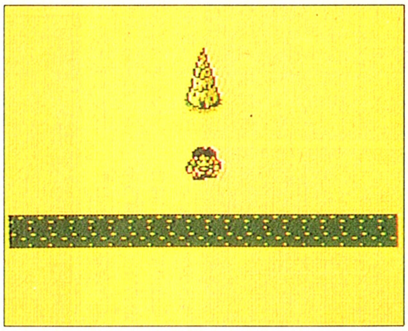


→平安京エイリアン/道路に穴を掘り、穴に落ちた宇宙人を埋めていく。昔懐かしオールドモードとキャラクターを一新したニューモードのふたつが楽しめる

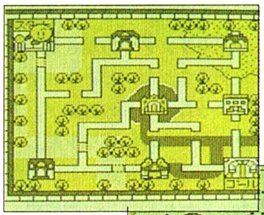


↑海戦ゲーム/相手の艦隊の位置を予想し、攻撃を加えていくゲーム。相手の艦隊を全滅させた方が勝ち。ステージ数は128。対戦プレイもできる

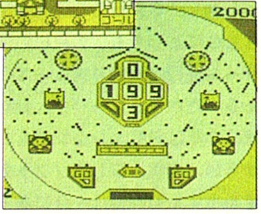
いつもポケットにRPG



←魔界塔士SA・GA/高い塔で結ばれた4つの世界が舞台のRPG。人間、エスパー、モンスターの3種族からキャラを選ぶ



←パチンコタイム/町にあるいくつかのパチンコ店で、3台以上打ち止めにする



→(つづき)パチンコ台は全部で6種類。クギを調べて、玉の出る台を探せる

SGがついに登場!!PCエンジンの値段が下がらないかな〜!?

ソフトもますます充実だ！
PC ENGINE いち押しソフトカタログ

ハードの機能をフルに生かしたアクション&シューティングがおすすめ

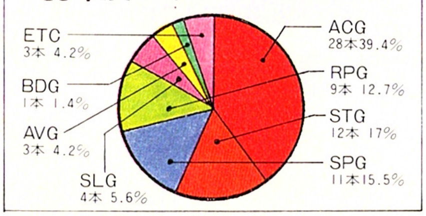
まず、おすすめソフトとして、一番に名をあげたいのが『ヴォルフィード』。これは、単純だが奥の深いゲームシステムで大人気となった、同タイトルのアーケード版をファミコナイズしたもの。ルールも簡単で、ステージにどんどん線を引いていき、自分の陣地を増やしていく陣取りゲームだ。

このゲームシステムは、8年前にアーケードで大人気だった、『クイックス』というゲームから受け継がれたものだが、今でも十分に通用する。

クリア方法によってボーナス得点が違うため、戦略的要素がかなり強い。そのため、『テトリス』のような、一度ハマったら止められない、という独得の雰囲気を持つ作品に仕上がっている。このゲームは、一般君からマニア君まで、誰が遊んでも十分に納得できる1本だろう。

その他のおすすめソフトとして、ファン君には、スリリングなカーチェイスが満きつできる、『チェイスH.Q』を。マニア君には、超リアルタイプの

'89年度ジャンル別傾向図



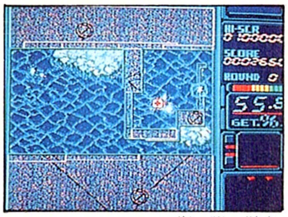
F1シミュレーション、『F1トリプルバトル』をいち押しのソフトとしておすすめしたい。

さて、突然なんだけど上の表を見て欲しい。これは'89年度の1月から12月まで発売、もしくは発売予定となっているソフトを、ジャンル別に分類して、'89年度のソフトの傾向を表にしたものなのだ。ひと目見ればわかるように、アクションゲームが圧倒的に多い。これは、ファミコンと比べてCPUの処理速度が速く、色も同時にたくさん使えるという理由からなのだ。つまり、グラフィックがキメ細かく、キャラクターの動きもスムーズで、しかもあまりチラつかないというメリットを持っている。こういったハードの性能が、アクション物にはピッタリだったというワケだ。

しかし、CPUの処理速度が速いということは、SLGにとっても、CPUの思考時間が短くなり、ゲーム進行がかなりスムーズになるという利点がある。だから、『スーパー大戦略』が大人気となれば、来年はPCエンジンでもSLGブームとなるかもね。当然、SLGソフトの数も、今年と比べて激増する可能性は十分にあるぞ!!

移植ものはすべて最高のでき





↑←ヴォルフィード／早い話が陣取りゲーム。ステージ上に線を引いて、囲んだところが自分の陣地となる。75%以上陣地を取ればクリアだ！

久々にハマルなんなんだ！

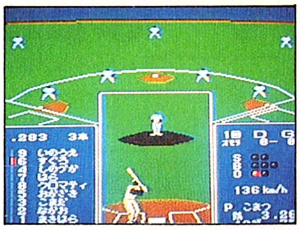


←チェイスHQ／3Dタイプのカーチェイスゲーム。体当たりで犯人の車を止め、無線を受けてから60秒以内に逮捕するのが目的だ！

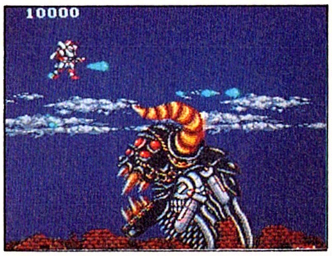


↑ニトロ使用　敵に当たりすると、通常よりも大きなダメージを与えられる。ただし、使用回数は限られているのだ!!

SLGの動きに注目



←これがプロ野球！'89／ち密な監督采配を要求されるプロ野球シミュレーション。選手名が実名なのがウレシイ



←ヘビーユニット／同タイトルのゲームをアーケード版から移植。パワーアップ型のヨコスクロールシューティングゲームだ



←スーパー大戦略／パソコン版でも大人気の戦略SLGの移植。兵器マニアが泣いて喜ぶゲームだね



←弁慶外伝／4人パーティープレイのドラクエ型RPG。グイグイひき込まれるストーリーは、RPG好きなら満足できるぞ!!

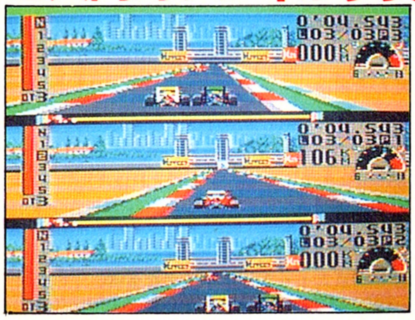
3人同時プレイがウリ!!



←ワールドチャンピオンシップでは、4段階のレベルをクリアしていくのが目的



←コースの特徴と自分のテクニックに合わせ、マシンをセッティングできるのだ



←F1トリプルバトル／3人同時プレイができる、3DタイプのF1ゲーム。F1マシンをとってもよくシミュレートしてあるので手応え十分だ

MEGA DRIVE いち押しソフトカタログ

16ビットの性能を十分に引き出したビッグタイトルの移植ソフトに注目

メガドライブが発売されて1年余り。その間に発売されたソフトは、わずか20本強。16ビットの性能を見込んでメガドライブを購入したユーザーは、この1年間ずい分つまらない思いをしたことだろう。しかし、それもほんの束の間の悪い夢として消えようとしている。それは、メガドライブの新作スケジュール表を見てもらえば、一目でわかるハズ。年末年始と発売未定のソフトをすべて合わせると、約40タイトルのソフトが名を連ねているのだ。

中でも、年末年始にかけての新作ラッシュの勢いはすさまじい。どれもみな、アーケード版やパソコン版のビッグタイトルの移植ソフトか、完成度の高そうなオリジナルソフトばかり。

これらの新作ソフトの中で、一般君におすすめなのが、親切設計の作りが嬉しい『ヴァーミリオン』。RPGの初心者でも、安心してプレイすることのできるゲームシステムになっている。

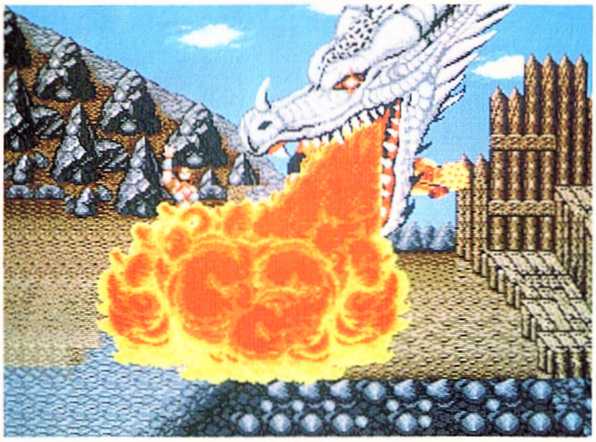
ファン君におすすめのソフトは、RPGの楽しさを再確認させてくれる、『ソーサリアン』。それとも、アーケード版をはるかにしのぐド迫力の画像で、ハードの性能をまざまざと見せつけてくれる『ザ・スーパー忍』といったところだろう。

マニア君ともなれば、家庭にアーケードゲームが入ってきたような気分にさせてくれる『ゴールデンアックス』と、マニアに挑戦状をたたきつけたような、ハードな作りの『TATSUJIN』。

どちらも、アーケード版からの移植で、その完成度の高さは、絶対に見逃せない。この2本は、必ず押さえておきたいマニア必見ソフトといえる。

移植ソフトが大暴れ!!





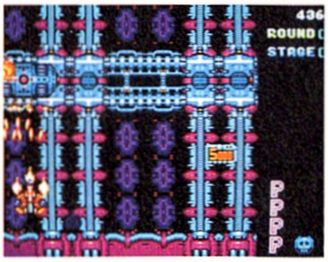
↑→ゴールデンアックス／アーケード版から移植のヨコスクロールアクションゲーム。アーケード版とは違った、オリジナルモードも付いてる

やっぱりグラフィック



↑TATSUJIN／パワーアップ型のタテスクロールシューティング。難易度はアーケード版そのまま、敵キャラもメチャかたい!!

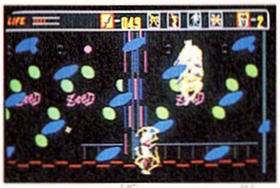
↓メガドライブ版TATSUJINは、TATSUJIN以上でもなく、以下でもなく。つまり移植に徹しきった作品



完成度はどれも高水準だネ



↑ヴァーミリオン／ダンジョン内を冒険する、3DタイプRPG。謎解きがすごく面白いぞ！



↑ザ・スーパー忍　さまざまな忍術を駆使しながら進む、ヨコスクロールのアクションゲームなのだ

↓ソーサリアン／パソコンで大ヒットした、RPGシリーズの移植。普通のRPGで満足できない人におすすめしたい！



発売未定となったテトリスは、いったいいつ発売されることやら。

ヴァーミリオンVSソーサリアン

メガ・ドライブには2本の大作RPGがある。『ヴァーミリオン』と『ソーサリアン』がそれだ。

『ヴァーミリオン』は、すべてにおいて親切な作りで、RPGの初心者でもすぐになじめるゲームシステムがウリ。シナリオはかなり長いが、謎解きはそれほど難しくない。長編小説を楽しむような感じで、ゲームを進められる。

それに対して『ソーサリアン』は、大ヒットした同タイトルのパソコン版を、そのままのノリで完ペキに移植したもの。パソコン版RPGのノリを知らない人には、とっつきにくいソフトかもしれない。ただし、ウィズやウルティマが好きな人なら、つぼにハマればのめり込むこと間違いなしだろう。シナリオも7本用意されているので、『ヴァーミリオン』とは逆に、短編小説を楽しむような感じでプレイできる。

この2本のソフトは、RPGの初心者向けと、ギンギンのマニア向けに分類することができる。

しかも、2本とも完成度の高さは保証付き。どちらか自分にピッタリ合ったものを選んでプレイすれば、大満足できるだろう。RPG好きの人には、ぜひともおすすめしたいソフトだ。

↓マップがあれば、3D画面の他に、トップビュー画面も同時に見れるのだ！



↓敵キャラとの戦闘は、アクションで行う。画面の外に出れば戦わずに済む



↓キャラクターメイキングは、ウィズのように凝っていて、なかなか楽しい



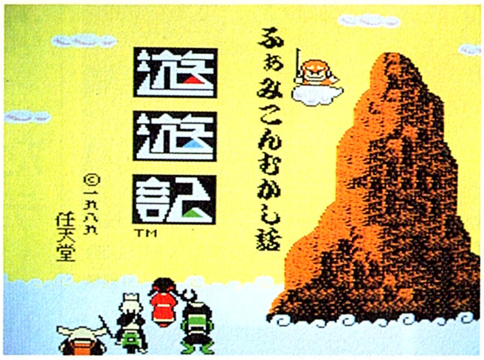
↓画面を移動するときは、ヨコスクロールのACGのように、テクが必要だ



REVIEW & GUIDE

ふぁみこんむかし話　前編

遊遊記



任天堂／前編・発売中　後編・11月14日発売／各￥2600(税込み)

任天堂が放つ「ふぁみこんむかし話」シリーズ第２弾「遊遊記」の前編が、ついに発売になった。今回、題材となったのは西遊記。みんなもよく知っている話だよね。これをゲーム用にアレンジしたわけだ。主人公は全部で５人。好評だった「ひとかえる」コマンドも健在で、実に多彩な展開を楽しませてくれるぞ。ディスクを持ってて本当によかった。

第１章は、小さな村から始まる

西遊記っていえば、三蔵法師の一行がお経をもらうために天竺へいくお話だったね。ところが、このゲームでは少しばかり違う。最初の主人公は、何と女の子なのだ。

この女の子は、中国のある小さな村にひとりで暮らしている。働き者だったので不自由なことはなかったけど、寂しいなぁと感じていた。

今日もよく働いた。ちょっぴり疲れたけれど、まだ眠くない。窓から外を見ると、星がとてもきれい。女の子は椅子に腰かけて、お気に入りの本を読み始めた。本は恋愛小説。この小説みたいにすてきな恋がしたいなあ。そう思っていた。

夜は更けていく。女の子が、ふと顔を上げると、窓の向こうには流れ星がひとつ。願いごとをしなくちゃ。

「うーんとね、新しいアイロンとピンクのブラウスと……ボーイフレンド！　ボーイフレンドがほしい」

ところが……。

「きゃっ！　なに？」

どすんという大きな音とともに、辺りが真っ暗になってしまった。明るいのは外だけ。おそるおそる窓から顔を出してみると、まるでお日様が落ちてきたようなまぶしさ。空も森も真っ赤に燃えているみたいだ。

流れ星が落ちてきたのかしら？

女の子は、誰かに呼ばれているような気がして外に出た。森へと歩く。

森の中には、隕石があった。これが空から落ちてきたのだろう。

隕石は真っ赤に燃えていて、近づくだけでも熱い。と、その隕石から声がするではないか。

「うきゃきゃ！」

「何かしら」

「うきゃきゃきゃ！」

この中に誰かが閉じ込められているようだった。助けてあげようにも、こんなに熱くては触れることすらできない。水があれば……。そこで女の子は気がついた。家の裏の水くみ場から水を持ってくればいいんだわ。

女の子は、これを実行に移した。

隕石に水をかける。すると、

じゅ〜〜〜っ！

すごい湯気が立ちのぼって……。

ばぎばき。ぱかっ！

「うきゃきゃー！」

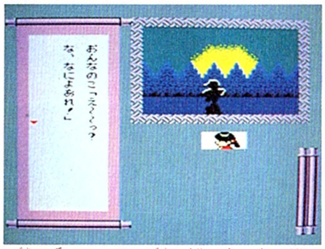
「きゃっ！　あなた……誰？」

中から１匹のお猿さんが飛び出したのだった。女の子は、このお猿さんに、「どこからきたの？」とか「お家は？」などと訊くが、答は「うきっ！」。これだけであった。

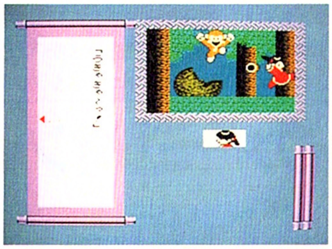
「言葉が話せないのね。ま、とにかく家にいらっしゃい」

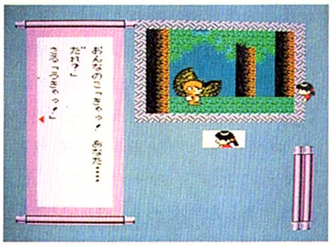
こうして女の子はお猿を連れて家へと帰っていったのだった。

さて、ここまでの展開でキーとなっている場所はふたつ。家で恋愛小説を読むことと、水を持ってくる点だ。これらさえやっておけばすぐにここまでこられるのだけど、先に進むことばかり考えずに、いろいろなコマンドを試して、そのリアクションを楽しんでほしい。まずは女の子に感情移入。そうすれば、もっと楽しむことができるよ。

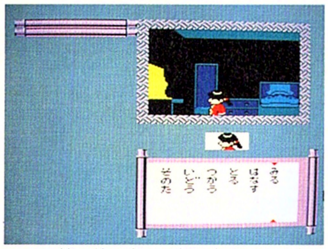

↑外に出てみると、空や森が真っ赤に輝いている。まるで燃えているみたいだ


↑森へと入っていくと、そこには隕石がひとつあった。これが落ちてきたのかな


↑女の子は、その隕石に水をかけてみた。すると中から１匹のお猿が飛び出した


↑画面の隅に隠れる女の子。こんな漫画的な手法が、このシリーズの魅力だね


↑夜、女の子は眠くなるまでの時間を椅子に腰かけながら過ごしていたが……


↑ふと窓の外を見ると流れ星。それが近くの森に落ちたから大変。一体何が？

✣幸せな日々は永く続かなかった

「あなたの名前は、そうねえ……悟空、悟空よ！」と、女の子がいうと、
「悟空……」お猿がくり返す。

お猿さんの名前は自由に決められるけれど、モチーフが西遊記なので悟空としてみた。

悟空を連れ帰った女の子は、次の日から早速、言葉を教え始めた。

「上を見てごらん。あの大きくて広いのが空よ。ふわふわと浮かんでいるのが雲。これが花で、それが家。それからそれから……」

「頭、痛い」

「あは、ちょっと詰め込み過ぎたわね。じゃあ……あとひとつだけ大事な言葉を教えてあげるわ。これはね、一生に一度だけ、この世で一番大事な人に向かっていう言葉よ」

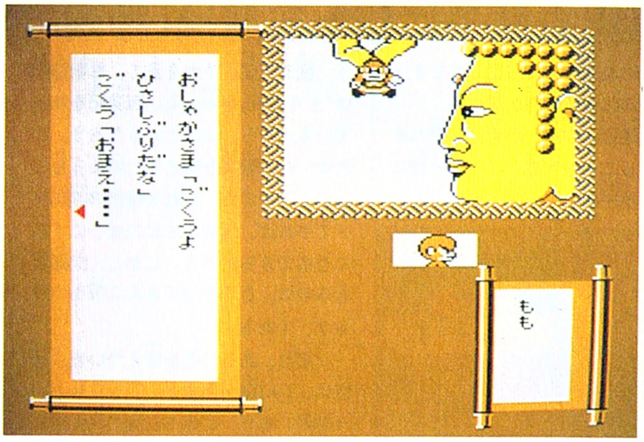
そうはいったものの女の子はやっぱり「やだー、やっぱりいえないわ。恋愛小説の読み過ぎかなあ……」

こうして、女の子と悟空の幸せな暮らしは始まった。仕事をするのも、食事をするのも一緒。話し相手すらいなかった女の子にしてみれば、まるで夢のような生活だよね。

待望（？）の「ひとかえる」コマンドは、ここから使えるようになる。このコマンドの長所は、単にゲームの幅を広げるためだけのものと見られがち。だけど、実際に遊んでみると、さらに素晴らしい面が見えてくる。前号でも少し触れた、主人公たちへの感情移入を促す面だ。

例えば「ファミコン」について考えてみよう。ファミコンはファミコンであり、それ以外の存在ではない。当然のことだ。ところが、見る人によっては、その在り方が違ってくる。勉強しろとうるさい母親にしてみれば邪魔かもしれないけれど、逆に、ぼくたちには宝物なんだよね。このゲームでも同じこと。女の子と悟空では、同じものに対して何かをしても反応は違うんだ。だから、解くことばかり考えないで、色々なものに色々なことをしてほしい。そうすることで、主人公たちの性格とかが、もっと良くわかってくるのだからね。楽しいんだよ、これが。

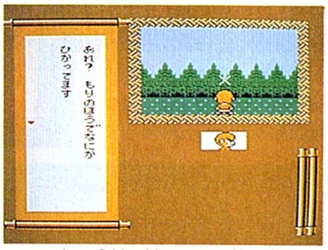
話をゲームに戻そう。残念なことに彼らの幸せの日々は終わりを告げる。お釈迦様によって、悟空は五行山の牢に入れられてしまうのだ。昔、犯した罪のためらしい。かわいそうな女の子。



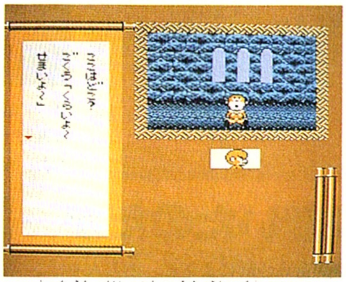
←不思議に思った悟空は森へと入っていくが、そこで待っていたのは女の子との別れだったのだ。トホホ



↑女の子は、お猿に「悟空」と名づけ、言葉を教えはじめた。ほのぼのしてるね



↑ある日、悟空は水をくみに外へ出たが、その時に森が光っていることに気づく



↑お釈迦様に昔の罪で五行山の牢へ入れられてしまった悟空。女の子がかわいそう！

↓一方、女の子は悟空が戻っているようにとお祈りしていた。そこにお釈迦様が



✣第2章は、三蔵法師が主人公のお話なのだ

離ればなれになってしまったふたり。悟空は、お釈迦様に五行山の牢へと閉じ込められ、女の子は……。

彼女は、悟空とこれからも暮らしていきたくて神様に祈った。現れたのは神様ではなくお釈迦様。そして、

「悟空に宿っている魔性を追い払っておとなしくさせることができるなら、これまでどおり暮らせるだろう」

そのような意味のことをいった。

では、どうすれば悟空をおとなしくすることが可能なのか。それには女村にある「光のこづち」が必要だ。こうして女の子は女村へと旅立つのだった。

ところが、この第２章は、そうした女の子の旅をプレイしていくのではない。彼女の出番は当分なくて、主人公は三蔵法師となるのである。

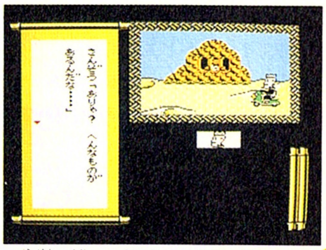
三蔵は長安の都を後にし、天竺へありがたいお経を取りにいくところだった。天竺の方向は、もちろん西。しかし、その方向には広い砂漠があり、それなりの準備をしていかなければならないぞ。とりあえずは、西以外の３方向――東、南、北へ進んでみよう。もちろん、マッピングなんかは必要ない。

すると、泉があることに気づく。この水があれば砂漠を越えられるかもしれないね。でも、入れ物は……。

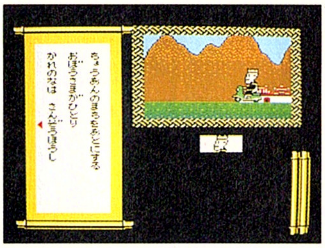
無事に水を手に入れて砂漠を進む三蔵。何という偶然か、そこで牢に閉じ込められている悟空に出会ってしまう。

三蔵は乱暴な悟空を無視し続ける。しかし、ひょんなことから悟空を外に出してしまった！

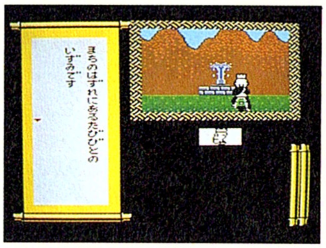
げげっ。これから、どうなってしまうのか。



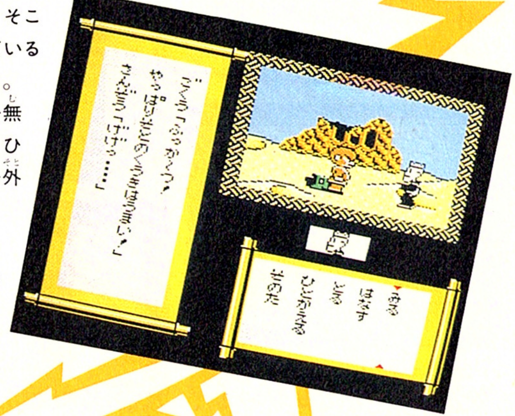
↑砂漠を旅する三蔵は、途中で牢のようなものを見つけた。中には１匹の猿が…



↑第２章の主人公は三蔵法師。長安を出発し、天竺へお経をもらいにいくのだ

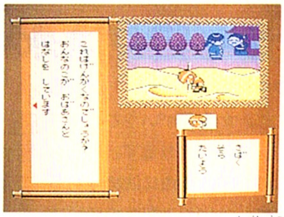


↑長安の都の近くには泉があった。砂漠を越えるには、ここの水が必要なのだ



→悟空を無視する三蔵だが、間違って牢から出してしまった！

❖悟空を弟子にした三蔵は、砂漠をひたすら進む



←悟空が見たのは女の子のまぼろし。街は近いぞ！

乱暴者の悟空を牢から出してしまった三蔵の前にお釈迦様が現れる。

お釈迦様は、牛魔王が天竺で暴れまわっていることを考慮してか、三蔵に「悟空を弟子にして天竺へいけ」という。困る三蔵。それを見て、お釈迦様は「きんこ呪」を与える。西遊記を知っている人なら、ピンとくるだろう。これは、ある呪文を唱えると締まる金の輪のことなのだ。これを悟空の頭にハメてやれば、悟空を三蔵の弟子にすることもできるだろう。しかし、問題となるのは、どうやってきんこ呪をつけるか、である。

三蔵は、あることを考えついた。悟空に、いい話があるから耳を貸せというのだ。もう、これで三蔵の考えていることはわかってしまうけれど、ここでおもしろいのは、ゲーム上での処理。「ひとかえる」コマンドで操作を悟空に移すと、そこに「耳を貸す」コマンドが増えているではないか！

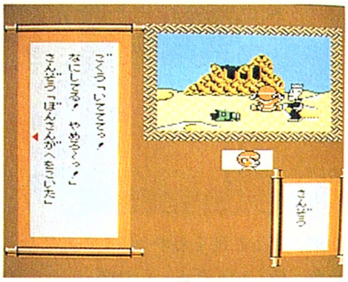
トリックともいえないようなものだけど、これは「遊遊記」ならではのおもしろさだよね。ぼくは好き。

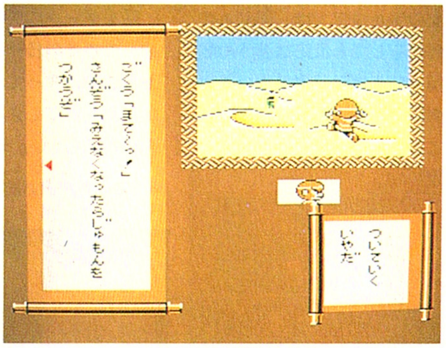
こうして無事に（？）悟空を弟子に西へと向かう三蔵の一行。目指すは天竺だ。が、その前には、この砂漠を越えなければならないね。

西への一本道だから迷うことこそないけれど、途中で幾つかのフラグを立てなければならないので少々辛い。コマンドのひとつひとつを入力していくぐらいの根気はほしいね。

そうこうしていると、やがて前方には街が見えてくるはずだ。

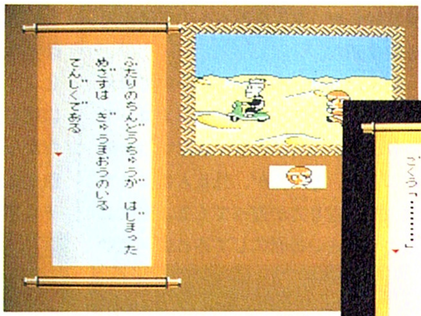
疲れきった三蔵と悟空を何が待ち受けているのだろうか？



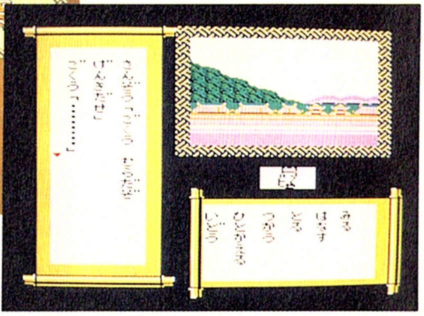


↑お釈迦様にもらったきんこ呪を使って三蔵は悟空を弟子にすることに成功したのだった

→こうして三蔵と悟空の旅は始まった。目指すは天竺。方角は、もちろん西だ。でも、ありがたいお経って一体何なのだろうか？



→ついに街が見えた。だけど、何か様子が変だぞ。辺りには人影がまったくないのだ。噂ではブタの妖怪が出没するとか



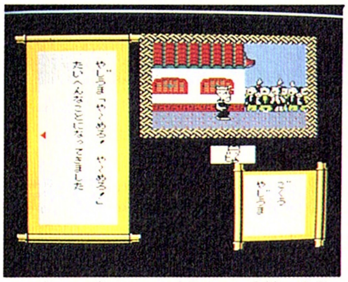
←砂漠を進む三蔵の一行。次の街を見つけるためには、あるフラグを立てなければダメ。いろいろなコマンドを試そう

❖やっと街へと辿り着いたのだが…

やっとのことで街へと辿り着いた三蔵と悟空。しかし、そこには人影がなかった。進むことのできるのはレストランだけ。三蔵たちは空腹ということもあり、その中へと入っていく。

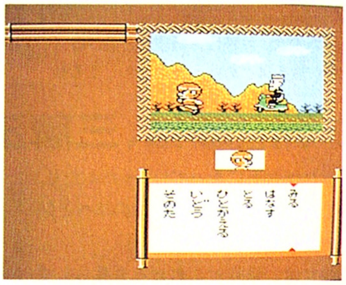
大量の食べ物を注文する。レストランの主人の話によると、街の人々はブタの妖怪を恐れて姿を隠しているらしい。さらに主人は、この街の先に、女の人ばかりが住む「女村」があることも教えてくれた。いやいや、この主人っていい人なんだなぁ、なんて思っていたら……食べ物の代金が異常に高いのだった。怒る悟空。すると主人はブタの妖怪へと姿を変え、襲いかかってきたではないか！

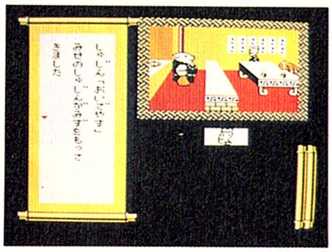
ここでの戦闘はアクションゲーム風。失敗しても平気なので安心して遊ぼう。



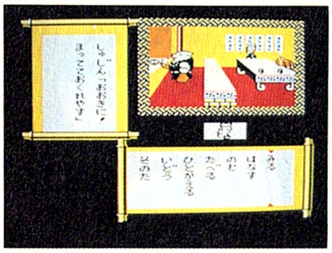
↑騒ぎを聞きつけた観衆は、悟空が子供をいじめているものと思いヤジを飛ばす

↓これは大変と思い三蔵は悟空を連れて逃げ出すのだが……う一む、何か変だぞ

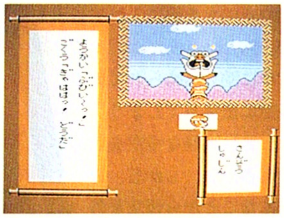




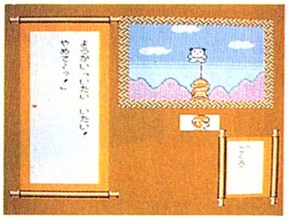
↑レストランの中。客は他にいない。とにかく料理をたくさん注文してしまおう



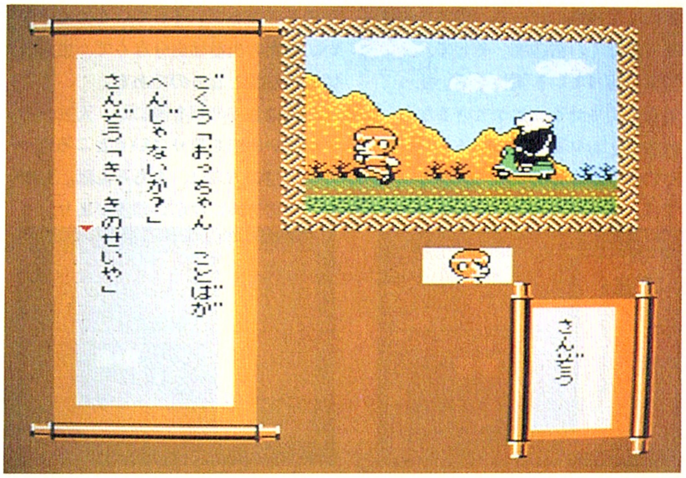
↑三蔵と悟空が、ありがたいお経について話していると、店の主人は興味を示す



→主人が妖怪だったのだ。この戦闘はアクションだよ



←妖怪は子供に化け、悟空を悪者にしようとする



↑悟空は前を走っているため気づかないが、三蔵の顔がブタに……。どうやら三蔵とブタの妖怪が入れ替ってしまったようだ。この謎を解かないと先へ進めないのだ

✣ん、三蔵の様子が変だぞ。もしかしたらニセ者？

まともに戦っては勝ち目がないと感じたブタ妖怪は、子供へと姿を変えた。これはヤツの作戦なのだ。騒ぎを聞きつけて集まってきた街の人々に、悟空のことを「子供をいじめる悪いヤツ」と思わせるためである。この作戦は見事に成功した。慌てて悟空を連れて逃げ出す三蔵。進路は、もちろん西。

ところが……。旅を続ける悟空は、妙なことに気づく。三蔵法師の様子が少し変なのだ。おかしいなぁと思って「ひとかえる」コマンドで、操作を三蔵へと移してみる。しかし、画面は不思議なことに真っ暗になってしまう。悟空の後ろから三蔵はスクーターで走ってくるはずなのに……。うーむ。



↑パッと振り向いた悟空だが、その瞬間にはブタは三蔵の顔へと変身している



↑ついに正体をバラしてしまったブタの妖怪。こうして三蔵は助けられたのだ

ここが最初に訪れるゲームの山場。トリック自体は難しくないけれど、このゲームのウリである「ひとかえる」コマンドをうまく利用した謎だといえるだろう。写真を見てもらえばわかるように、画面上で悟空と一緒にいる三蔵はニセ者なのだ。正体は、もちろんレストランの主人でもあったブタの妖怪。何とかしてコイツの正体を暴いてやらなくてはならないね。

ポイントとなるのは、きんこ呪を使うことだろう。ニセの三蔵法師は、このきんこ呪を締めるための呪文を知らない。そして、ここで本物の三蔵がこの呪文を唱えたら……。悟空は、目の前の三蔵(ニセ者)が呪文を唱えていないのにきんこ呪が締まるのに疑問を感じるはずだ。こうなれば謎は解けたも同然。ニセ三蔵を問い詰めれば、おのずと正体を現すはずだ。もちろん、本物の三蔵がどこに囚われているかもわかるだろう。めでたし、めでたし。



↑ブタの妖怪――八戒を仲間にし、三蔵法師は旅を続ける。これで2章はクリア

ところが、第2章はこれで終わらない。このブタの妖怪――八戒が仲間にしてくれといってきたのだ。八戒は、違うものに化けたり、遠くが良く見えたりと特殊な能力を持っている。仲間にしてあげると便利だね。ここで仲間にしたくないと答えた時のメッセージは楽しいので一度試してみよう。

✣そして第3章。パンダに、銭湯に、クイズ大会。一行の珍道中は続く

三蔵、悟空、八戒の3人は、女の人しか住んでいないといわれている女村へと急いでいた。だが、この女村は隠れ里としても有名で、見つけるのは難しいらしい。おまけに霧まで出てきたではないか。バラバラになってしまわないようにと手をつなぎながら、山の斜面を登っていく。すると……。

そこには、小さな竹やぶがあった。いつも腹を減らせている八戒は、タケノコがどこかにあるはずだとウルサイ。念のため捜してみるが、やはり何もないようだ。仕方なく竹やぶの奥の方へと進んでみることにした。

現れたのは、パンダだった。それも1匹ではなく、3匹も！ そういえば怪しげな熊が出没しては通行人を惑わすという情報があったねえ。その熊がパンダとは……。驚いたぞ。

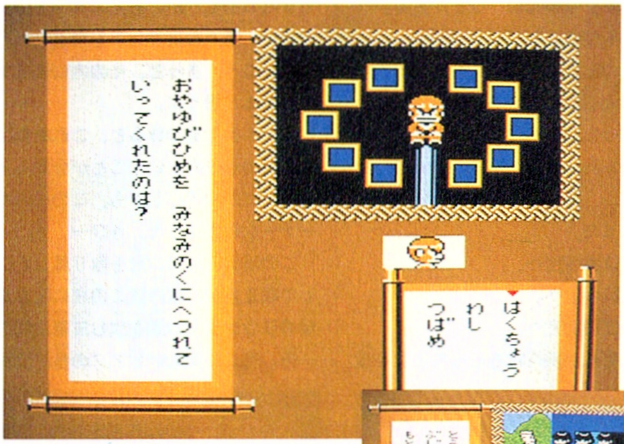
三蔵は、このパンダたちが女村について何か知っているのではないかと思い、訊いてみた。ところが、パンダは3匹だ。一度にそれぞれが違うことを話すから大変。パンダの台詞は何通りかあるので、まずは紙にメモっておくのがいいだろう。そうすることによって、彼らが何をいおうとしているのかが、おのずと理解できるからだ。とにかく、ここでの謎を解かないと女村へはいくことはできない。ガンバレッ！

さて、無事に女村へと到着した三蔵法師の一行は、大きな煙突を見つけたので、まずはそこへいくことにした。

辿り着いた場所は銭湯。番台には浮かない顔をしたカッパが座っている。



↑やっと女村へと到着した。おや、遠くにエントツが見える。いってみようか



←金角と銀角から女の人たちを救うため、ヤツらの城へと乗り込む。が、なぜかクイズ大会が

このカッパによると、

「若い娘たちは、牛魔王の手下の金角と銀角に全員さらわれてしまった」

とのこと。くやしがる三蔵。

次に悟空が訊く。もちろん、最初の主人公だった女の子のことだ。

カッパは、その女の子なら何日か前に会ったという。そして「今どこにいるかはわからない。もしかしたら金角たちにさらわれてしまったのかもしれない」と付け加えた。

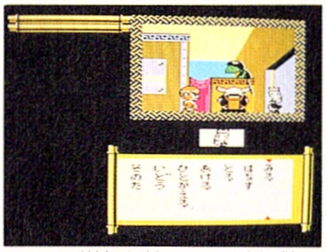
この一言で、三蔵たちが金角たちの城へいくことが決まった。こういう展開だと、誰もが壮絶な戦闘を想像するだろう。ところが、ところが。意外なことに三蔵の一行とカッパを待ち受けていたのはクイズ大会だったのだ。



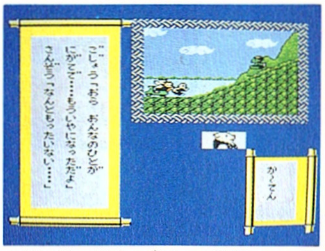
↑助け出した人たちの中には女の子はいなかった。一体どこにいるんだろうか？



↑女村を探す三蔵の一行の前に、突然3匹のパンダが現れた。メッセージに注意



↑ここは銭湯。女村といっても女の人が少ない。金角たちにさらわれたらしい



↑女の人が逃手な悟浄は、三蔵たちに同行したいという。これで4人になったね

❖天竺いきの豪華客船。乗りたい！

　ようやく、三蔵、悟空、八戒、悟浄の４人が揃い、西遊記らしくなってきたね。例の女の子は、３章の終わりに少しだけ登場する。彼女は無事「光のこづち」を手に入れ、村へと戻ってしまったのだった。そこで女の子は、お釈迦様に悟空が三蔵の弟子となり、天竺へ向かっていることを知らされる。そして、女の子は悟空を追いかける旅へと出発するのであった。一体、いつ女の子と悟空は再会することができるのだろうね。

　さて、第４章の話に移ろう。主人公となるのは、やはり三蔵の一行。大きな川に沿って旅を続ける彼らは、ある日、大きな船が停泊しているのを見かけた。大きな船とは豪華客船のことである。三蔵の話によると、この船に乗れば、すぐに天竺へといけるらしい。すぐに楽をしたがる三蔵のことだからウソっぽいけれど、それが本当の話としても、船に乗れるだけのお金が、今の彼らにあるわけがない。

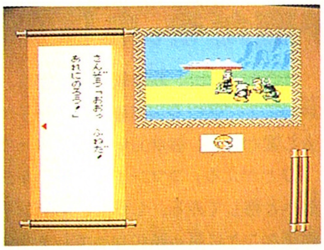
　強引に西へ進もうとしても、

「いやだ！　船に乗る！」

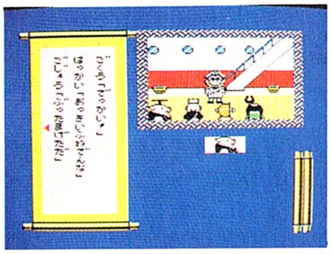
　と、三蔵と八戒は叫ぶばかり。どうやら、ここは何としても船に乗らないとダメらしいぞ。

　試しに、八戒の「千里眼」で、船のいく先を見てみた。すると、やっぱり天竺いきだった。これは、もう乗るしかないわけだ。問題は、この船に乗るためのキップをどうするか、である。船の前には船員らしき男が立っていてキップの有無をチェックしているからねえ。他には、みやげもの屋が１軒あるだけ。ここに何かありそうな気がするんだけどねえ。困ったぞ。

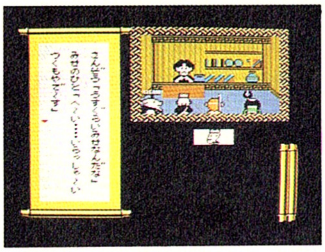
　この章は、船に乗ることさえできればクリア。だけど、これがなかなか難しい。前編の中で一番難易度が高い場所だと思う。ヒントは会話。表示メッセージを全部メモるつもりでプレイすれば道は開けるだろう。ガンバレッ！



←旅を続ける三蔵一行の前に、大きな豪華客船があった。天竺行きの船らしい。何とかして乗りたいのだがキップはないし……



↑船の前には男が立っていて、キップがない人は通してくれない。どうしようか



←船のキップは、このおみやげ屋で売っている。だけど、お金がないから困ったものだ

❖いよいよ前編の最終章。牛魔王によって散々にされてしまう三蔵の一行

　いよいよ前編の最終章だ。ここでは今までよりも頻繁に「ひとかえる」コマンドを使うことになるだろう。

　ことの起こりは、突然現れた子供が、三蔵の大切にしている冠を盗んだことからだった。子供は笑い声を残して船中に消えた。三蔵、怒る。そして、悟空たちに、冠を取り戻してこいと命じたのだった。

　悟空は操舵室へ。
　八戒は食堂へ。
　悟浄は機関室へ。
　それぞれが別行動をとって子供を捜そうというのである。この部分の手順もかなり難しいが、あえてヒントは書かない。色々なコマンドを地道に入力していこう。きっと、その内に子供が見つかると思うよ。

　で、子供を見つけると、これが実は牛魔王の息子だということが分かる。名は、紅がい児。しかも、この船のオーナーなのだそうだ。うひー。

　この場は、三蔵の冠を取り戻したことで収まるが、事件はこの夜に起きる。船のラウンジでお酒を飲む三蔵法師の一行。そこに美しいピアノの音が流れてくる。誰が弾いているのだろう。

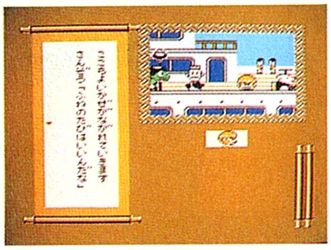
　気になった悟空は、ピアノの近くにいってみる。すると……演奏しているのは、あの女の子だったのだ！

　いやー、よかったねえ。これで主人公５人全員が揃ったことになる。一気に天竺までいって……そう考えていたら、そこに、あの紅がい児が現れたから大変大変。悟空と紅がい児の戦いで船に穴を開けてしまったり……。

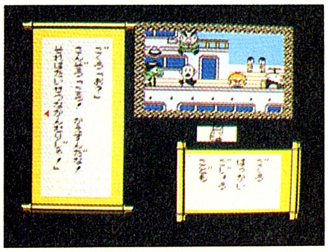
　さらに、その騒ぎに気づいてか、紅がい児の父親である牛魔王まで現れる始末。昔は仲間だったふたりも、今では敵同士。牛魔王は怒り、竜巻を起こして攻撃してくる。悟空は女の子から受け取った「光のこづち」で防戦するが、あまり効果がない。

　そして――。

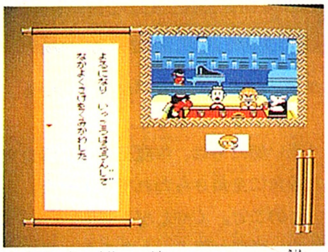
　せっかく集まった５人は散々になってしまったのだ。ああ、これからどうなるんだろう。後編が楽しみだぜ！



↑苦労してキップを手に入れた一行は、ようやく船へと乗ることができた



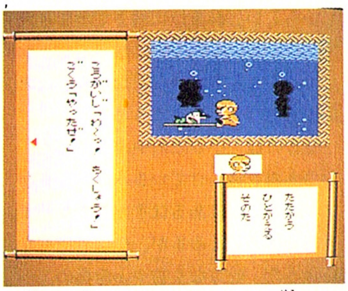
↑このまま天竺かと思っていたら、変な子供が三蔵の冠を盗んで逃げてしまった



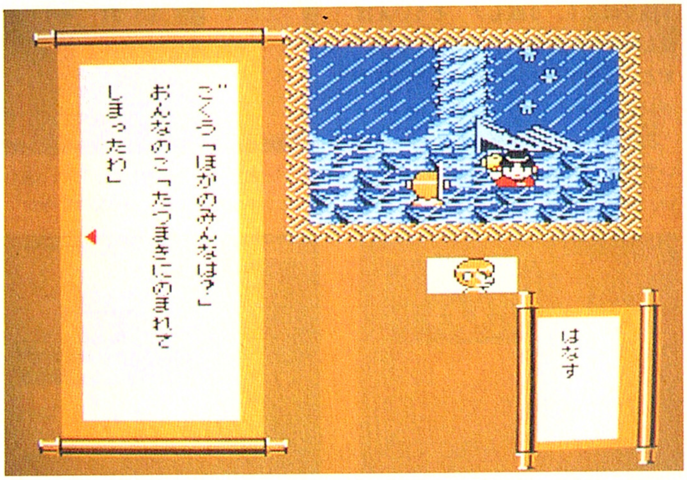
↑冠を取り戻し、船のラウンジでお酒を飲む三蔵たち。ピアノの音が響いてくる



↑ピアノを弾いていたのは女の子だった。これで全員揃ったと思っていたら……



↑紅がい児が、またもやトラブルを運んできた。ここもアクションゲームだよ



↑紅がい児の父親は、何と牛魔王。ヤツの起こした龍巻によって一行は散々にさせられてしまう。ここで前編は終り。後編はどうなるのか、今から楽しみだね。ワクワク

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

寺尾のどすこい大相撲

カセット ジャレコ
11月24日発売／￥5900（税抜き）

“格闘技”相撲のゲーム性

格闘技のゲームといってスグ思い浮ぶのはやっぱプロレスあたり。でもね、相撲だって純国産の格闘技にゃ違いない。このゲームをやってみれば一目瞭然!?

文●ニョクマム古橋



“格闘技”相撲のアクションゲーム。相手を土俵から突き出し、投げ飛ばしながら横綱全勝優勝を目指す。RPG要素の入った“日本一周編”モードもある。

寺尾って誰のことか知ってる?

相撲をじっくり見たことのない人にとって、“寺尾”という名前を出されてもあんまりピンとこないかもしれない。というわけで、まずはこの“寺尾”というお相撲さんについてちょっと触れておこう。

寺尾の現在の番付は、関脇。横綱が一番強くて、次に大関、そして関脇の順だから、かなり強いお相撲さんだよな。で、このお相撲さんが、今、スゴイ人気なんだ。ゲーノー界でいえば、俊ちゃんか柳葉か、といったところ（ちょっと無理があるか…）。

なんでこんなに人気があるかというと…まず体が小さいっていうこと。体重では、幕下で最軽量、なのに大きい相手をバッタバッタと倒していくからみんな応援しちゃうわけ。第二に、そんなに小っちゃいくせに得意技が突っ張りだってとこ。潔いっていうかなんていうか、ま、そこに哀愁漂う“男の美学”みたいなものを感じさせてくれるんだな。そして第三に、顔がいいってとこ。これはスターにとって不可欠な要素だよね。

というわけで、寺尾はなにしろ相撲界では大の人気者。で、ファミコンのほうの“寺尾”はどうかっていうと…。いつも使える技が“突っ張り”だってところがやっぱり元気があってよろしい。対戦相手の顔面にビシビシと音を立てながら張り手が決まると、よーし、イケイケってな感じ。

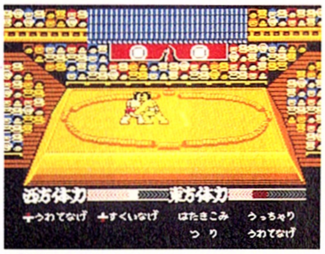
ま、なにしろ、昇進編では、寺尾に成り代わって（このモードでは好きな名前も入力できるけど）横綱を目指し、日本一周編でも寺尾が主人公となって悪の土俵を制覇する。自分の倍ぐらいあるお相撲さんをばったばた倒していく様は、けっこう気持ちいいぞ。

やっぱ一般ウケを考えれば、派手さ、バリエーションの豊富さでいってプロレスになるんじゃないかなぁ。

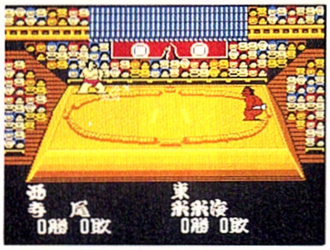
ただ、そもそも相撲って、本来の意味でいう“格闘技”になるかどうかは微妙なところ。確かに、豪快に土俵下に突き飛ばしているシーンとか、鈍い音を発しながら頭でブチかまし合うシーン、突っ張りを受けての流血シーンとかを見ると格闘技の色彩も強く感じる。だけど、“相撲”と聞いたときにまず思い浮かべるイメージは、どうしても、古色豊かな伝統行事って感じがしちゃう。それに、今いったシーンをゲームの中に具体化するってことは難しそうだしね。

おそらく、このゲームの最初の発想は、“紙相撲”だったんじゃないかな。紙で作ったお相撲さんを、やっぱり紙で作った土俵の台の上に乗せ、その台を振動させて勝負するあの遊び。これってすごく単純な割には、結構燃えちゃうんだよな。丸い土俵の中を紙で作られたお相撲さんがカタカタ動いているだけなのに、対戦者同士でキャーキャー盛り上がる。この線から出たらアウトだよ、倒れてもアウトだよっていう、単純明快なルールがきっとこの遊びを面白くさせているんだと思う。

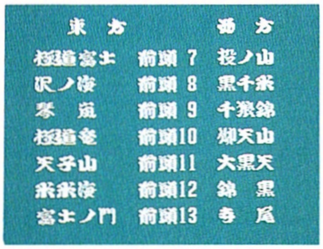
その意味では、このゲームもなかなかエキサイトできる。プロレスのような、派手な格闘技性はないけど、土俵際のハラハラドキドキ感は、ちょっと捨て難い“懐かしの味”がします。



↑行司の「はっきよーい、のこった!」の合図で取り組み開始! 突っ張りを有効に



↑土俵に上がる寺尾。しこを踏み、土俵を塩で清め…うーん、このあたり芸が細かい



↑一番初期の段階では、番付は前頭13枚目。横綱までの道のりは、遠く険しそう……?



↑日本一周編は、何者かによって盗まれた由緒ある優勝賜杯を取りもどすのが目的だ



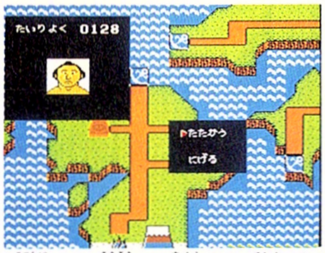
↑ゲームスタートは九州から。日本全国を“相撲行脚”しながら悪の土俵を制覇しよう

相撲は果たして“格闘技”か否か!?

これまでにも、格闘技のアクションゲームってけっこう出ているよね。最近ではナムコの“ケルナグール”とか、テクモの“激闘プロレス”とかね。

で、この“寺尾のどすこい大相撲”はというと操作方法の感触からいけば、ちょっとプロレス・ジャンルのゲームと似ている。✚キーの方向で技を決めて、Bボタンで決定、その時の自分のキャラクターのパワーに応じてその技が決まる確率が決定するとことかね。

でも、やっぱショーとしての格闘技プロレスと、日本の国技としての格闘技相撲とでは所詮、スタンスが違う。で、このふたつのをゲームの対象とした場合、どっちが面白いかというと…、



↑道中では、様々なお相撲さんが寺尾に勝負を挑んでくる。でも勝てばアイテムを…

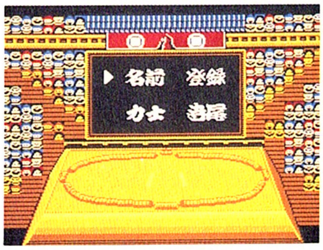


↑ステイタスもチェックできる。体力、経験値、持っているアイテムの種類などだ

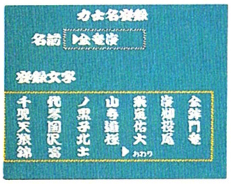
ヒェ〜！遂に"相撲"RPGの登場なのだ!!

昇進編

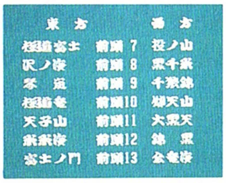
前頭13枚目から始めて、小結、関脇、大関、横綱と昇進していき、最終的に横綱での全勝優勝を目指すモードがこれ。自分のキャラクターは、寺尾か、名前登録でオリジナルのキャラを作ることになる。で、それを決めたら、いよいよ横綱を目指して長い戦いが始まるんだ。



↑まずは、ゲームを寺尾でやるのか、新しい名前のお相撲さんを登録するのかを決定



←新しい名前を付ける場合、用意された漢字4文字以内で決めよう



←前頭13枚目から始まり、最短なら8場所目に横綱まで昇進できる

番付表が表示されると、次に取り組みの相手の強さ、得意技が表示され、初日の対戦。行司の「待ったなし」(音声チップでも入っているのか実音声なのだ）の合図とともに、「はっきよーいのこった！」。Aボタンの連打で突っ張り、A・Bボタン同時で相手への突進、そして✚キーで技を決めて、Bボタンを連射すれば"上手投げ"や"すくい投げ"、"つりだし"などが仕掛けられるぞ。ただし技は、前述のとおり、相手より自分の体力メーターのほうが勝っているときしか決まらないけどね。で、勝負がついたら、すぐに2日目、そして3日目…同じ様にして死闘は15日目の千秋楽まで続くんだ。そして、15日間のトータルの勝ち星がその時点での条件を満たすと、「昇進しました」の画面が出て、ランクアップできるわけなのだよ。



↑取り組みの前に、次に対戦する相手の攻撃力、防御力、得意技などのデータが表示



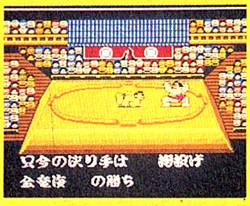
↑取り組みが始まったら、突っ張りを主力に戦おう。勝てば経験値がもらえるんだ

技は四十八手ならぬ7種類

相撲の技は四十八手といって、48種類があるといわれているんだけど、このゲームではその中でも上手投げ、つりだし、外掛けなど、代表的な7種類の技を使えることになっている。経験値のポイントによってこれらを覚えていく（買っていく）ことができるんだけど、このうち、同時にもてる技は4種類まで。自分の得意な戦いのパターンを見つけ出して、それに見合った技を手にいれるようにしよう。また、必要のない技は売ることもできるぞ。



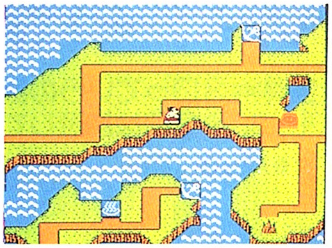
←技のバリエーションは全部で7種類を用意



←勝負が決定するとその決まり手を教えてくれる

日本一周編

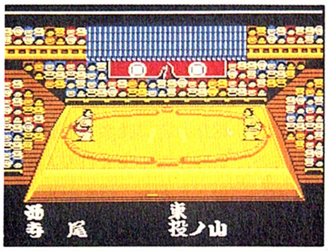
由緒ある優勝賜杯が何者かに奪われてしまった！　寺尾は、「悪の土俵を制覇して、黒幕から賜杯を取り戻してくれ」との依頼を受け、さっそうと冒険に飛び出していった…てな感じで始まるのがこのモード。ちょっとしたRPGみたいなもんで、ま、"おまけモード"ってことになるんだろうね。



↑全国にちらばった"悪の土俵"は、九州に1つ、本州に3つ、北海道に1つがある



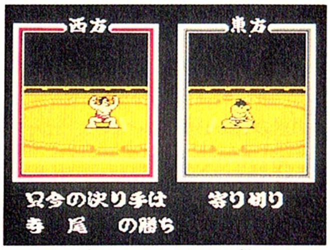
↑敵のお相撲さんと遭遇したら、体力を考えながらまず戦うか逃げるか決める



↑"戦う"を選ぶとすぐに取り組みが始る

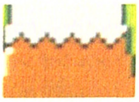


↑敵に勝てば、マップ上にアイテムが残る。のんびりしていると消えちゃうから注意ね

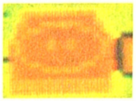


↑勝負が決定すると決まり手を教えてくれる。このあたりは"昇進編"とまったく同じ

山



土俵



港



温泉



冒険の始まりは九州から。マップに点在する山（うまくいけばアイテムがもらえる)、港(切符があれば船に乗船できる)、温泉(経験値に応じた技の買い替えと、パスワードを貰うことができる）などに立ち寄りながら、土俵（前述の悪の土俵）をひとつずつ制覇していくのだ。その道中には、様々なお相撲さんがゆく手を阻んでくるぞ。

対戦編

やっぱりやってて一番面白いのがこの2人のプレイヤーで対戦するモード。それぞれのプレイヤーは、8つの部屋の中から、1つずつ自分の部屋を選び、さらに4人のお相撲さんの戦わせる順番を決める。で、勝ち抜き戦で勝敗を競うってやつ。ポイントは、お相撲さんの戦闘順。それぞれに得意技や体力の大小に違いがあるから、相手の順番を読んで決定しようね。



←まずは8つある相撲部屋の中から、自分の部屋をセレクトしよう



←そしたら作戦を考えながら戦う順番を1キャラずつ決めていこう

カセット アスミック
11月24日発売/¥6500(税抜き)

ゲームも奥行きの時代？

立体＝3Dっていうのはもうあたり前のようになってるよね。ゲームの世界にもだいぶ3Dは浸透してるけど、このゲームも例にもれず"3D"してるんだ。

文●AYU♥



謎の侵略者と戦いながら、占領された地球を取りもどしていくシューティングゲーム。任天堂の3Dシステムに対応し、迫力あるプレイが楽しめる。

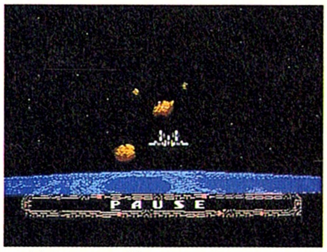
ファミコン3Dシステムに対応

5年前にできたてほやほやのディズニーランドへいって、あの「キャプテンEO」を見たときにはホント悲鳴もんだった。当時としては3Dなんてまだまだ珍しかったから、目の前まで迫ってくる例のナガ〜イ爪がとっても怖かったの。そして今年、なんだかんだと話題になった横浜博。もう終わってしまったけど、あの博覧会にもいくつかのパビリオンで3D映像を流していたんだよね。なかでも三菱の未来館なんて、3Dとコンピュータグラフィックの組み合わせが高レベルで、とっても感動しちゃいました。

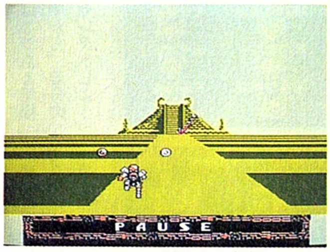
で、この「コズミックイプシロン」、実はその3Dグラフィックのソフトなんだ。例の3Dシステムに対応しているわけ。今からちょうど2年くらい前にファミコンソフト用の周辺機器として、任天堂から発売されたアレね。でも、発売当初こそ、「ハイウェイスター（スクウェア）」、「ファルシオン(コナミ)」、「3Dラリー（ハル研究所)」など、このシステムに対応したゲームがぞくぞく発売されて注目を浴びていたものの、最近はちょっと寂しかった気がする。きっと、評判につられてこのシステムを買った人は、押し入れのすみで埃をかぶらしちゃってるんじゃないかな。

でもね、私、思うんだけど、これからの映像世界って、映画もビデオもテレビもそしてテレビゲームの世界もみんな3Dの方向に進んでいくんじゃないかしら。だって今だって、さっきの話の「キャプテンEO」あたりはすっごいレベルだと思うし、ゲーセンでもやっぱり3Dゲームの「モナコGP」が大人気だしね。

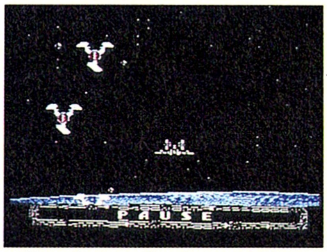
ま、いますぐにってわけにはいかないだろうけど、20年、30年先には3Dはもう当たり前っていう時代になっていると思う。その意味ではこのソフトも、時代のパイオニアってことになるんじゃないかな。隕石が飛んでくるステージのあたりは3D効果もバッチリ、かなり目の前まで迫ってくる感じがして、けっこう手に汗握っちゃうしね。やっぱ、映像は、平面より立体のほうが迫力あるもんね。



↑宇宙ではいん石がビュンビュン飛んでくる。3Dメガネをかけると怖いぐらい



↑はるかかなたから迫りくる巨大ピラミッド。実際見てみるとこれがすごいんだ



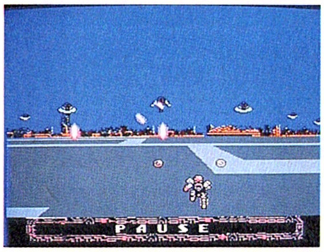
↑中には後ろから回り込んでくる敵もいる。すれ違う時がスリリングなんだ

ぐんぐん進めるシューティング

アクションゲームやなんかと違ってとにかく進んでいかなきゃならないシューティング。このゲームの場合、テンポがいいからノセられて進んじゃうって感じ。もちろんやられちゃったらそれでアウトだけどね。

3Dシステムに対応するってのは前述のとおり。だけど、そのシステムを使わなくたって、十分楽しめちゃうってとこもポイント高いよ。通常の画面でも奥行きが感じられるようによく考えられているんだ。上半分が動かず遠景になっていて、下半分が動き、スピード感を出していくって感じ。つまり、初めは遠くで点のようになっていた敵(例えば地上の)がどんどん近づいてきて形になるってワケなのだ。この"遠くで"って時でも十分攻撃範囲だからビシバシ撃ってやっつけちゃおーね！

もーなんといっても、このスピード感ては、やってみないとわかんないよね。うまく説明できないのが残念…。



↑とにかく休みなく戦わなきゃなんないってとこがツライけど、ハマっちゃうね



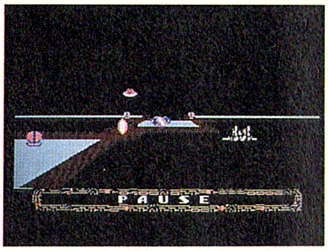
↑宇宙のステージなどをクリアすると、おほめの言葉がいただけるんだぜい

プレイにあきないのが嬉しい

でもって、スピード感のおかげもあるんだろーけど、なにしろプレイして"あきない"んだよなぁ。ま、そのための工夫っていうのは、あちこちに見られるんだけどね。

例えば、マイキャラ。これがステージによってヒト型や飛行機型に変化するんだ。その変わり目の変身シーンなんてのもちゃんと見せてくれるから、全然違和感ないしね。あと、ステージ構成。景景が変わるのはどのゲームでも一緒だけど、このゲームの場合は地面がすっごい速さで流れてくってのがいーんだ。地面といっても様々な色がつけられてるだけなんだけど、水色があると「おっ池があるぞ」ってなぜかわかっちゃうから不思議だよね。

最後にもう1つ上げるとすれば、BGMかなぁ。ステージ1つ1つに違った音楽が流れてて、その場その場を十分盛り上げてくれるんだ。音楽が単調だとけっこうあきちゃったりするんだよね。そこんとこ、うまくできてるなぁーって思います。

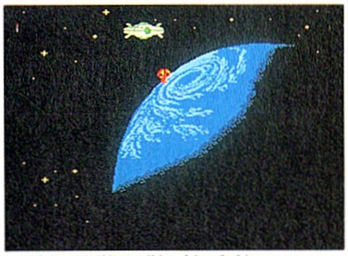


↑ヒト型と飛行機型、2種類のマイキャラが、ステージごとに変化していくんだ

アーリアンを倒せ!地球の平和を守るんだ!!

ストーリー

圧倒的な科学力を誇る侵略者イプシロンの前に人類は大きな危機を迎えていた。地上はすでにイプシロンの手に落ち、わずかに生き残った人々は地下深くに身を潜めた。人類の命運もつきたかのように見えたその時、1人の戦士が、愛機サイバープロテクターを操り、敢然と侵略者に戦いを挑んだ…。



↑高度な科学力を誇る悪の帝国イプシロン、その侵略のほこ先は地球へと向けられた



↑青く美しかった地上は、イプシロンの手に落ち、人類は地底深くへと逃げた

武　器

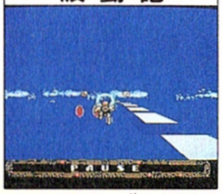
武器の種類は全部で3つ。通常は、無制限に使用できるレーザーが主となる。Ⓑボタンでレーザー発射なんだけど、これを0.5秒間押すと波動砲がチャージされ、離すとレーザーの20倍の出力を持つ波動砲が発射されるよ。自動追尾ミサイルはその名の通り。遠くの敵でも確実に倒すことができるんだ。

レーザー



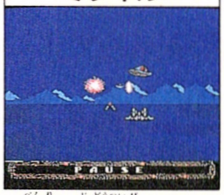
↑無制限に使える通常武器

波動砲



↑レーザーの20倍の出力

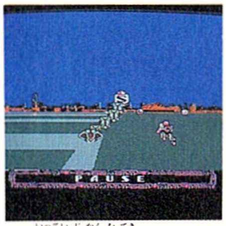
ミサイル



↑便利な自動追尾ミサイル

アイテム

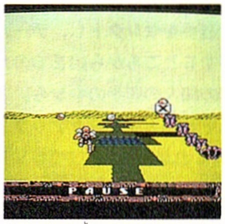
蛇のようにうねりながら襲ってくる輸送機〝フロト・ネイク〟を倒すとアイテムカプセルが現れる。種類は一定時間無敵になるⓈ、ミサイルを20発補給してくれるⓂ、そしてとーってもありがたい1UPアイテムⓍの3つ。アイテムはどれも地上に落ちるので、自機を降下させて拾いにいこうね。



↑一定時間無敵になるぞ



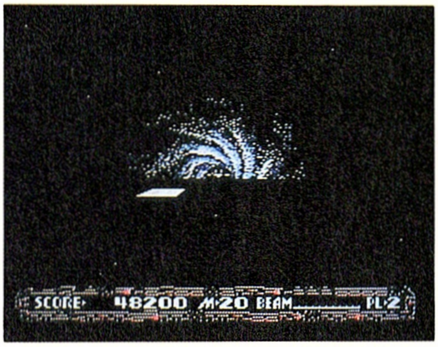
↑ミサイルを20発補給する



↑これを取れば1UP!

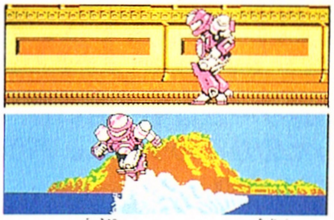
ワープ

このゲームでは、面をクリアするごとにワープシーンや、大気圏突入シーンなどのアトラクションを見せてくれるんだ。3Dならではの美しいシーンに思わずウットリ…。プレイするまでの一休みにもなるし、次への励みにもなっちゃうね。



ステージ

クリアしなければならないステージは全部で8つ。地球から始まって、宇宙、惑星、海中など、変化に富んだステージ構成なんだ。なかなか大変だと思うけど、エンディングは絶対みてね。

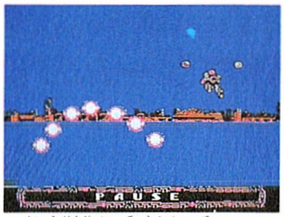


●まずは地球からスタート。地上からの攻撃、火山弾などに注意していこう。

STAGE・1



←水中から突然姿を現す。ミサイルで攻撃していこう



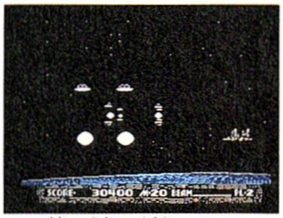
←輪を少しずつ広げ迫ってくる。素早く逃げよう

●大気圏脱出後宇宙に出る。とにかく四方から敵が出るから、攻撃あるのみ。

STAGE・2



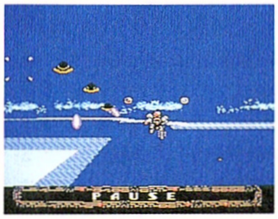
←このステージの敵は編隊を組んでくるので要注意



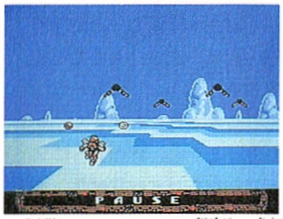
←上下左右、ブンブンと広がりながらくる変なヤツ

●3面の舞台は惑星アクエリアス。雲の上をクリアすると降下して氷上に。

STAGE・3



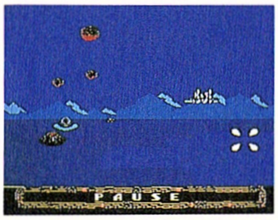
←惑星アクエリアスの雲の上。スピードも速くなる



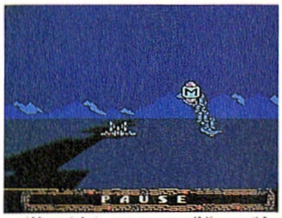
←途中氷の世界へと降りてくる。氷山が寒そうだね

●惑星アクエリアスの海中。多少スピードもゆるむので冷静にいきましょ。

STAGE・4



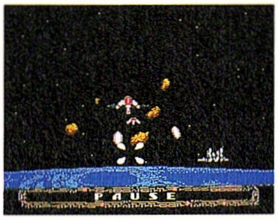
←アクエリアスの海中。火山群はうまくよけていこう



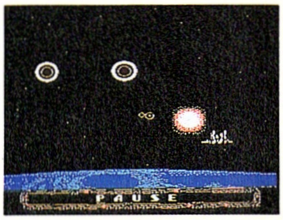
←アイテムがたくさんもらえるから、必ず取っていこう

●再び宇宙。しつこい程いん石が飛んでくるので敵だけに集中するとキケン。

STAGE・5



←再び宇宙ステージ。前から向かいくるいん石に注意



←敵のオンパレード。ここをクリアすればボスだ

ソフトボール天国

カセット トンキンハウス
発売中／¥5800（税抜き）

楽しさあふれるキャラクター満載

野球ゲームはもう古い!? これからはソフトボールがトレンドってんで飛び出したのがこのゲーム。バラエティー豊かなキャラで、心ゆくまで遊んでちょ!!

文●S-MAN



多彩なキャラクターと球場を用意、自由度の高いゲームシステムで、若年層からシャレのわかるマニアまでしっかりカバー。新しい分野を開拓した。

野球ゲームの盲点をピシッとつく

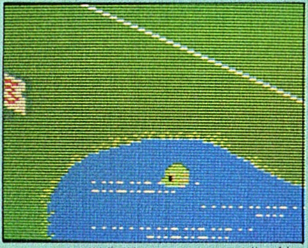
既存のスポーツをゲーム化する場合に、必ず踏襲しなければならないことがひとつある。イメージを損なわせないための、実際のプレイと共通するルールだ。最近、野球ゲームの人気がムリムリと再浮上してきたみたいだけど、そこで目立つのは、やたらといろんな要素が渾然一体になったゲームだ。でも、いくらそうやって多彩な付加要素を盛り込んであるゲームだとしても、野球そのものの基本ルールは必ず守らなければならないという、絶対の秩序があるわけだ。となると、自然と表現方法に制約が出てくる。

それなら、いっそのこと野球という基盤から少し鼻先を変えて、比較的その内情が知られていない（んなこたぁないか）ソフトボールにしてみたら、かなり個性的になったりもするんじゃなかろーかと。しかし、ただ安易にソフトボールにしただけじゃ芸がないってもの。そこで、基本ルールはソフトボール自体のソレにしたとしても、スタンバイしている球場ごとによって独自のルールを設定すれば変化がつく。さらに、登場するキャラクターにいたっては、プロ野球選手のように既知のイメージがないメリットを生かして、いっそのこと動物や妖怪、はたまた動物みたいな人間たちにしてみたりすれば、もう何でもアリアリで実に楽しくなっちゃうもんでしょ。そうすれば見た目にもキュート（キッチュなのもいるけど）だし、それだけでもさりげなく興味を引かれてしまうから、人間なんてラララのラ。そこにピシッと目をつけたトンキンさんは、さっすがハイブラウよねってわけだ。

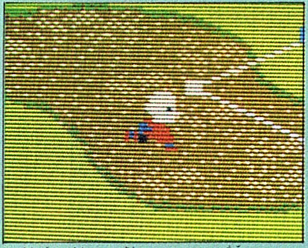
これは、行き詰まりを感じさせる野球ゲーム界の、ひとつの盲点をついたゲームなんじゃないかと思ったりするのだ。最近巷じゃ、いわゆるアクション野球の限界を感じて、カード野球なんてのも出回っているらしいけど、やはり野球（これはソフトボールだっての）はアクション命が基本だからね。

珍 これがホントの珍場面ってヤツ

こりゃぁもう、プロ野球の珍プレイなんかメじゃないぜ。なんたって、選手たちがフツーじゃないもんね。ここにあるのは、ホントほんの一例にすぎないよ。やればやるほど、そのオモシロプレイに夢中ってやつですか。これでグラフィックがもっと良かったら、娯楽の極致だね。



↑さっすが半魚人だけあって、池の中だってヘッチャラ。プププのプ～



↑砂場の中は、足がとられて動きがニブくなる。でもミイラのオイラは平気



↑球場は6種類。この中のアマゾネス球場は、対CPU戦では最後に出てくるんだ



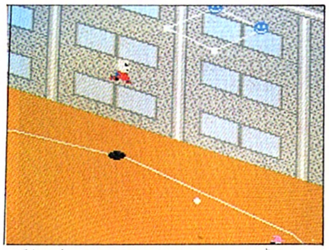
↑球場ごとに、それぞれ決められたルールが設定されている。よく読んでちょーだい

さりげなく深さを感じさせるニクいヤツ

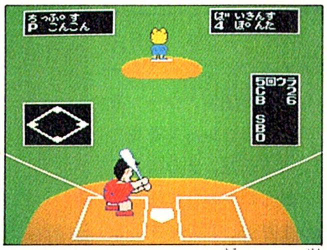
さてこのゲーム、前述の通り、内容面でかなり大胆なことを試みちゃっている。まず、なんといってもフィーチャーされているキャラの多さと個性。ま、これについては右ページでドドンと紹介するとして、そのアイデアの集大成ともいえるシステムのほうをばノゾいてみよう。

このゲームには、既存のチームってもんがない。つまり、プレイヤー自身が選手をセレクトし、チームエディットするところから始まるのだ。右ページの60人の選手の中から、1チームそれぞれ10人をピックアップして編成する。これは、対CPUでもVSでも同じ方式で、トリトリ（片方ずつ好きなコを選ぶのよ）していく。チーム名だって、好きなヤツを好き勝手に決められるんだ。とその前に、ゲームの舞台、球場を選ぶってのがあった。この球場も個性満点で、広さカタチは当然ながら、球場ごとに違ったルールがある。例えば学校グラウンドの場合などは、ホームランを打ったときでも、打球が校舎の窓ガラスを割ったらアウトなんちて。それに、各球場特有の地形が設定されていて、球場ごとに選手の得意不得意が分かれるところも見どころだ。

操作系は、伝統のファミスタシフトを採用。ただし、投球についてはソフトボールってことで、ホップボールなんてのも投げられたりするんだ。対CPU戦だと全6試合あって、最終戦はアマゾネス軍団との対戦が待っている。アマゾネスって聞いただけで興奮するから、人間なんてレレレのレ。これ見たさゆえに、ペナントレースばりの深さを感じてしまうからフシギよのう。



↑空を飛べるヤツは、ぴろ～っと飛んでボールをキャッチしたりする



↑うっつ、このぽんたくん、夜になると他の選手に変身できるという特技があるぞ

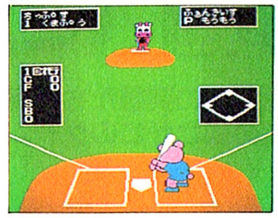
な、なんと60人（匹）のキャラクターが用意されているのだっ!!

個性たっぷり

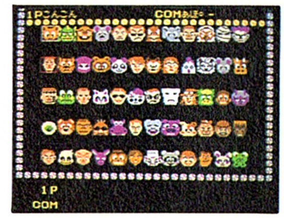
この60人のキャラたちには、それぞれに個性がつけられている。それぞれの特技以外にも、パラメータの違いだってちゃんとつけられているからね。

そして、全員どのポジションにもつけられるのが特徴的だ。もちろん、誰でもピッチャーになれるってわけだ。

試合には時間の推移があって、昼から始まる試合も、後半には夜になるという設定になっている。スコアボードの画面でプレイヤーに知らせるという具合だ。ま、とにかくやってみそ！



←メイン画面はこのタイプ。やっぱこれがイチバンね



←ズラ〜リ揃った60人のキャラクターでごわす



こんこん
草の中でも、素早く動き回ることができるんだ

ちよのうるふ
他の選手を、パワーではね飛ばすスゴいやつ

たけちゃん
なぜか左投げ投手には強いという特性があるのだ

あぽー
守備に優れ、長打力もある。見かけによらないね

ゆうゆう
アマゾネス球場だと、打力が飛躍的にアップ

こけこっこ
ジャンプ力があり、高く跳べるんだ

ふらんけん
その巨体で、相手をポ〜ンとはじき飛ばしちゃう

もりた
走力と遠投力がないが、他はまあまあ

まじょりん
バットの代わりに杖で打つ。チャンスに強い

ひとつめっこ
だいたいの能力が平均的だ。見た目ほどの個性ナシ

かばとっと
普段水たまりにいるので、水の中が得意だよん

ぽち
うちのポチは草むらでクソするから、草むらが得意

だいち
ホホ〜、バサロ投げが得意とは、大したもんだ

うっほっほ
これもサル類なので、フェンスによじ登れる

ちびっこ
とっても元気な小学生である。力はあまりないけど



ぎょじん
水たまりの中でも、スイスイ動き回れるよ

やっちゃん
相手をビビらせ、はね飛ばす。さすがヤーさん

てけてんぐ
コイツもやっぱり、空を飛べるってもんだ

とらきち
草むらの中を、自由に動き回れるんだ

げんじ
コイツも、アマゾネス球場戦が得意なのだ

れおれお
さすが草原の生まれ、草むらの中が得意

げろげろ
ジャンプ力が、とてつもなくスゴかったりする

すのーまん
雪ダルマだが、夜になるとパワーが出る

かっぱらい
カッパッパ〜ルンパッパ〜、水の中が得意だよん

くまぷう
相手の選手を、んがっとはじき飛ばしてしまう

ひかる
アマゾネス球場でパワーアップするぞよ

あかしお
すもう取りは、やっぱはじき飛ばすのが得意だね

ぐえっちょ
水の中が得意で、しかもチャンスにも強い

さんまんま
デッパだけど、足が速いのだ（関係ないか）

あんとん
スタミナ抜群だ。最近政治にも手を出している



らっこっこ
水族館でお馴染みのコイツは、水の中が得意

たかちゃん
空が飛べるので、高く飛んだ打球はオマカセね

みいらまん
砂地で自由に動き回れるんだぜ、こいつぁ

にんじゃあ
守備がうまく、かろやかにボールをキャッチする

うるふまん
さすがに狼男、夜になるとパワーアップする

ちゅーた
ネズミだからってわけじゃないが、草むら自由自在

しゅわるつ
打力はイマイチだが、ピッチングはそこそこ

がんこ
がんこおやじは、なぜかチャンスに強いときてる

ちんぱん
フェンスをよじ登れる。ちなみにバブルスではない

まいたいそん
遠投力があり、えらく遠くからでも任せて安心

こなきじじい
打力はあるが、いかんせん足が遅いのが欠点

こうじまん
バットの代わりに、ツルハシ片手に大ハッスル

ぬらりひょん
相手の野手のタッチを、1回かわすことができる

どらきゅら
夜になると、空を飛べるようになるんだ

ぴょんた
足が速く、ジャンプ力がすごいのだ



こあらん
夜になると、俄然パワーが出るというヤラしいやつ

えれふぁん
相手の選手なんか、カル〜くはじき飛ばしちゃう

へびめた
我輩は、チョットだけだが、打力と走力がいいぞ

ぽんた
夜になると、他の選手に化けてしまうんだ

ろっきい
なんと、驚異の『竜巻投げ』ができるのだ

もうもう
スタミナにかけては、他人に一歩も譲らない

たま
平均的な力がある。ジャンプ力もなかなかだ

いったんめん
空高く、フラフラ〜っと飛べるのだ

あかおに
金棒バットで、えらくカッ飛ばすんだ

もぐりん
砂地でも、グングン歩いていけるのだ

とんぺい
ブタだが、相手をはじき飛ばす特技がある

かあるいす
走ることにかけては、この人が一番ってわけやね

かんがーる
走るのではなく、ピョンピョン跳ねながら動く

らすかる
いつも水たまりで手を洗っているので、水中が得意

わにすけ
バナナワニ園のワニ。水辺だと元気がいい

麻雀大会

カセット　光栄
発売中／¥7800（税抜き）

Aクラス雀士に贈る

ナポレオンや織田信長といった歴史上の英雄たちと麻雀を打つ。それだけではない。上級者を唸らせる本物指向の強さがこのゲームにはあるのだ。

文●内田聡



歴史上の英雄達をメンツに雀荘モードと大会モードで卓を囲み、所持金1万ドル達成が目的の麻雀ゲーム。オッズモードでギャンブルも楽しめる。

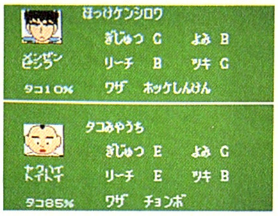
麻雀ソフトに求めるもの

良質な麻雀ソフトの条件とは何だろう？

それはソフト（コンピュータ）の思考アルゴリズム（どの牌を切るか、手牌の最終形をどのような形に持っていくかの算出方式。簡単にいえば頭の出来具合）にあるといえるだろう。他の付加価値的要素は十分条件でしかなく、優れたアルゴリズムを持っているということが、いわば麻雀ソフトが麻雀ソフトであるための必要条件であると思うのである。

では良質な麻雀ソフトの思考アルゴリズムとはどんなものだろう。まず考えられるのは、ファミコンを1人の雀士として見立てた場合にプレイヤーにとって相手するに充分な個性と技量を持っていることが1つ、次にある程度技量という点を無視してでも様々な打ち筋を持っていてバラエティに富んだ個性を見せてくれるということではないだろうか。具体的な典型としては前者に「井手洋介の実戦麻雀」を、後者には「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」を挙げておきたい。

2人打ちの「ジャンピュータ」から始まった麻雀ゲームはただ「麻雀ゲーム」であることから徐々にコンピュータに麻雀の相手としての「人格」を感じさせる方向へ向かってきたように思う。



←「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」。個性的な打ち筋が魅力



←練習問題モード付きで競技要素が強い「井手洋介の～」

「人間」らしい強さ

じつは上で書いた良質な麻雀ソフトの条件とは本物の麻雀の楽しさでもあるのだ。

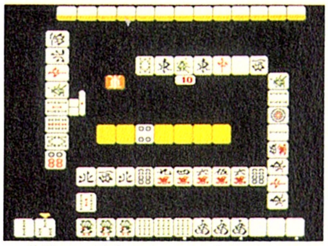
人と打つ本物の麻雀の面白さには、あるレベル以上の技量を持った人たちと卓を囲んだ場合の読み合いや変わった打ち筋を持っている様々な人との対戦というものがある。そして麻雀ソフトのプレイヤーは、やはり無意識のうちにそういう本物で感じるような「人らしさ」をゲームに求めてしまうものだ。その結果、コンピュータのコンピュータ然とした一面を見た時、例えば「上級」レベルかなんかにしたとたん2局連続で「リーチ一発ツモチンイツイッツー」を和了られてしまい「ケッ、積み込みでもしてんだろ、しょせんコンピュータには勝てっこないわな」と、そのソフトの底の浅さを垣間見せられたような気になってシラケるのである。リーチをかけてもオリてもくれず、機械のように（そりゃそうだ）ツッパって追っかけリーチをかけてくるコンピュータの打ち筋に飽きてしまうのである。つまり、余程のビギナーでない限りただ単調に麻雀の相手をしてくれるだけではすぐに物足りなくなるワケであり、そのソフト個有の技量やカラーをいかに「人らしく」打ち筋に反映させてくれるかが麻雀ソフトの完成度を見る上での1つのバロメーターになるのではないかと思うのだ。

そこでこの「麻雀大会」。

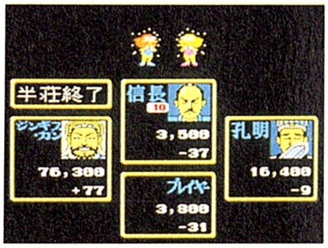
15人のキャラたちを相手に打ち合い、オッズモードを駆使して、誰が最初に1万ドルを達成できるかを競うという大会モードの設定など付加価値的にも見るべきものが多いソフトだが、何といってもコンピュータの練り込まれた思考アルゴリズムには感心させられる。強いのである。キャラの15人の全員に、ある程度の雀力が設定されていてタコがいない。実際の麻雀では面子の中に1人タコが混ざっているだけで“手の内を読み合って打つ”という緊張感がかき消され（タコは自分の手しか見ないからね、故にタコという）、場が台無しになってしまうこともあるし、徹夜で打っていると疲労から面子の誰かがタコ化してしまうということも起こるのだがこのゲームではそういうことはない（あたりまえか…）。常に一定のレベルで安心して打てる。しかもその強さというのが配牌やツモの良し悪しで決定づけられているのではなく、（恐らくは）純粋にコンピュータの思考パターンによって調整されているのである。つまりコンピュータ特有の乱暴な和了り方が少なく、リアルで人間的な和了りをしてくれるのだ。だから、いわば自分よりちょっとだけ強い人と打って負けた時に“もう1回”が止まらない、みたいな感覚でハマッてしまう。同時に各々のキャラの個性づけも、自己中心派程ではないにしろ、それとわかるぐらいに味つけされているので、単調なパターンに陥らず15人のカラーを充分楽しめるのだ。

そのうえ、歴史上の英雄たち15人からそれぞれ個性的なセリフが小気味よく飛び出して画面を賑やかにしてくれるという点も、コンピュータと打っているような感じがしないもう1つの要因だろう。場がハイレベルな割にアットホームな雰囲気で気軽にゲームに入り込めるのもこのソフトの大きな特徴である。

全体を通して丁寧に作られているという印象で、クオリティーの高い麻雀ソフトだ。麻雀したくても面子がいない、場所がない、でウズウズしてるAクラス雀士たち！　雀荘で高い場代払ってタコと打つよりは、このソフトと遊んだ方がいいんでないかい？



↑画面は4人打ちにしては見やすい。スクロールさせて相手の露した牌を見る



↑キャラたちは個性的な打ち手である上、強い。簡単には勝たしてくれないのだ。

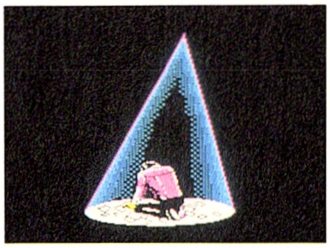


←セリフがそのキャラの打ち筋の個性を表していることもある

雀荘・大会・大会オッズで1万ドル達成を競う

プレイヤーと15人のキャラクター全員に持ち金が与えられていて、誰が一番最初に目標である1万ドルを達成するかを競うのがこのゲームの目的だ。そのために「雀荘」と「大会」の2つのモードが用意されている。雀荘ではお互いの持ち金を賭け合って打つのだけど、全員の最初の持ち金が100ドルなので雀荘ばかりで打っていてもなかなかお金がたまらない。そこで「大会」へと打って出るのだ。大会では3位までに賞金が出され、「大会オッズ」での馬券(?)の配当でもお金が稼げるので、大会を経験するごとに必然的にキャラクター全員の所持金の合計額も上がり、レートも高くなるワケ。以下ではここで述べた「雀荘」「大会」を中心に解説していこう。





↑持ち金がマイナスになるとこんな暗いエンディングでゲームオーバーに

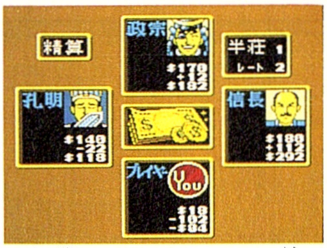
雀荘モード

雀荘はいわば基本となるモードで大会の前に最低半荘1回は雀荘で打たなければならないのだ。だけど大会と違って雀荘では好きな面子を選べるので所持金の高くなったキャラを選んで叩くこともできるワケだ。



レートは千点2ドルから始まり全員の持ち金の合計額に従って上がっていくので、最初はコツコツと稼いでいかなきゃならない。

同じメンツとは半荘6回まで打つことができるが、清算した時に持ち金がマイナスだとゲームオーバーになってしまうので、分が悪いと思ったメンツと組んでしまった時はサッサと清算してメンツを替える等の戦略も必要だ。



↑持ち金がマイナスになってしまう時は清算せずに粘ってプラスにもっていこう



↑対面の相手が弱いと見たら差し馬を受け、強いと見たら受けずに様子を見る

差し馬

雀荘モードで半荘ごとに対面のキャラが「差し馬」を申し込んでくる。差し馬とは半荘全体の勝ち負けとは別に1人だけと賭をするもので、終了した時に得点の高い方が勝ちとなるものだ。だから差し馬を受けた時はその相手をマークしながら半荘を戦っていく、という高等戦術が要求されるのだ。

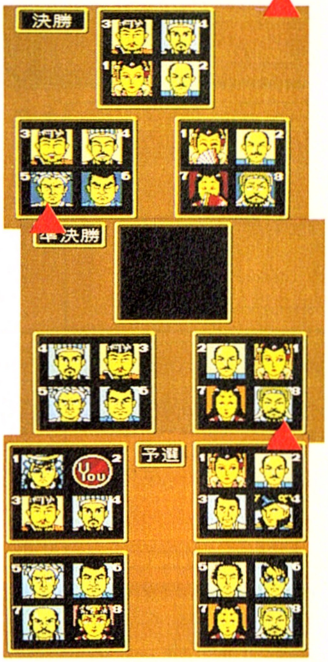
大会モード

このモードは予選、準決勝、決勝の3回を戦うトーナメント戦だ。各々半荘1回の勝負が行われ、1位か2位の場合のみ勝ち進むことができる。決勝半荘まで進むと、その半荘の1位から3位までに賞金が授与されるのだ。

雀荘モードと違って得点による持ち金の増減がないので腕だめしって感じで気軽に打てるけど、このモードで賞金を獲得できると、雀荘モードでの戦い方にも余裕が持てるし最終目標の1万ドルにも着実に近づいていけるのだ。

とにかく決勝までは1位か2位ならいいワケで、たとえ自分の持ち点がマイナスであっても下に2人いれば勝ち残れるし、お金が減ることもないので雀荘モードとは違った短期決戦型の打ち方がベストとなる。あと、下で書いている「大会オッズ」で自分が賭けた相手を援護する打ち方ができれば文句ナシ。







↑モード選択画面でランクを選び過去の成績を見る

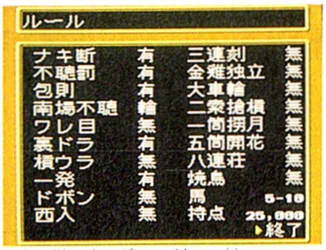
大会オッズ

これは大会に参加するプレイヤーを含めた16人の優勝と準優勝を予想し、連勝複式（競馬の1—2、5—6みたいなヤツ）の馬券を買うことができるモードだ。予想が当たれば配当が持ち金にプラスされ、かなりの不労所得になるのでオイシイが、自分に賭けてガンバルか、他のキャラに賭けて援護するかで大会の戦い方に大きく影響する。



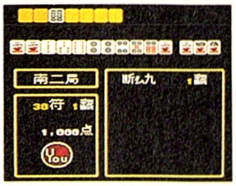
↑16人は2名ずつの8つの枠に分かれていて馬券は1枚10ドル。配当を見比べながら5枚まで買うことができる

ルール設定



↑知る人ぞ知る珍しい役まで選べる。この細かい配慮が知る人にはウレシイのだ

超インフレルールからかなりマニアックな役まで自由にルール設定ができるのも大きな特色だ。ルール設定如何によって自分の打ち筋にかなり影響するので、自分に合ったルールを色々と試してみることもできるんだ。



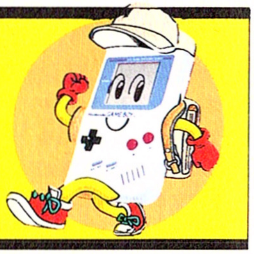
↑ルールも人によって好みはまちまち。僕は断然アリアリ派

GAME BOY CLUB ゲームボーイクラブ

文/RYOⅡ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.11 ゆうぎしょうねんくらぶ

今日はとっても天気のいい体育の日でした。なのに、ボクはお昼まで寝ていて夜までずっとテトリスと将棋とパチンコタイム。体育の日、とってもすてきな頭の体操をしたと思いました。



パズルボーイ

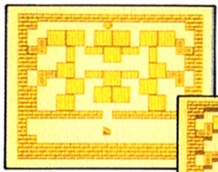


■アトラス
■11月24日発売予定
■¥2980(税抜き)

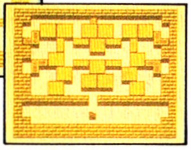
秋の夜長は頭の体操！ゲームボーイはパズルゲームとの相性がピッタシでなかなか難解!?



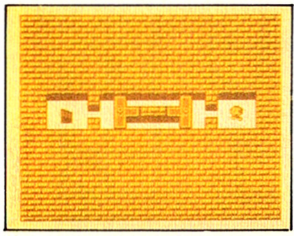
←できれば「ふたりでたいせん」モードしてみたい



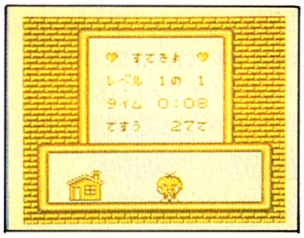
←真上から見たモードだ。平面的に見える



→ななめ上からの画面。どちらでもOK



←右からスタートして左の階段へブロック移動させて進む

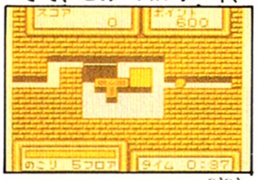


←すると時間と手数が表示されるんだ

出口を求めて三千里？

ゲームボーイとパズルゲームの相性は、やはりかなりいいようだ。ということはゲームのレベルが高いということ。これは、かのテトリスや倉庫番でも証明済み。

さて、このパズルボーイ、モードは3つあるけど、基本操作はどれも同じ。ブロックを押したり回転させたりしながら、進んでいくというもの。それぞれのブロックの特徴と、回りの通路のレイアウトをよーく頭に入れてブロック移動しないとクリアできないからネ。

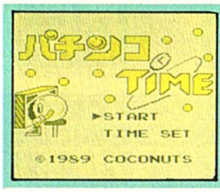


↑ひとりでトライアルして次々にステージクリアしていくんだ

タイムトライアルもOK

モード1の「パズルにちょうせん」はオーソドックスにブロックを移動させながら出口へ進むタイプ。で、モード2「ひとりでトライアル」はフロアのつながったステージを次々にクリアして、ゴールのタイムを競い合うというものだ。モード3は2人対戦のタイムトライアルモードとなる。

パチンコタイム



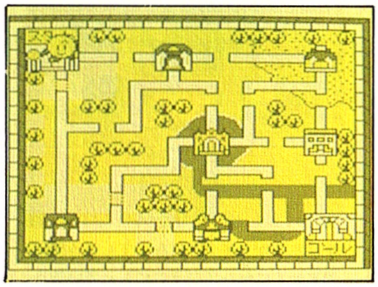
■ココナッツジャパン
■12月10日発売
■¥3280(税抜き)

18歳未満の御入場OK パチプロ気分でガンガン打ち止めしてしまうんだ

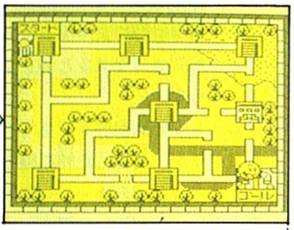
出る台をはやく見つけよう

あのパチオくんが、ゲームボーイに登場したのがこの「パチンコタイム」だ。町に8店あるパチンコ屋さんのパチンコ台を3台打ち止めにしてゴールをめざすのが目的。各パチンコ屋さんには台が全部で12台ある。もちろん出る台と出ない台があるんだけれど、これは釘の拡大画面で調べることができる。ま、知識があればだけどね。

とりあえずは、実際に打ってみて、玉が中央に集まる台は出る、左右に広がってしまう台は出ない、というあたりを目安にするといいでしょう。そして、みごとゴールへたどりつくんだ。

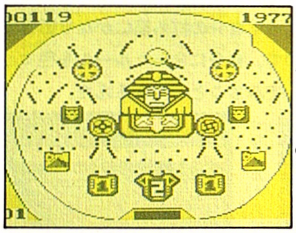


←左上からスタートしてゴールをめざせ



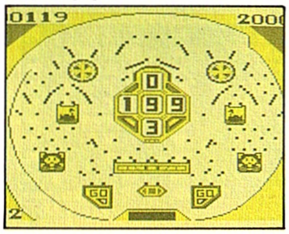
↑次々に打ち止めしてゴールだ！

スフィンクス台



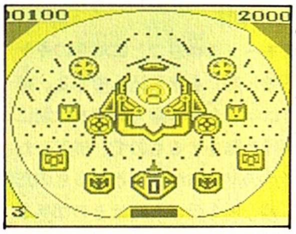
←いわゆるヒコーキ台だ。連続8回腕がひらくのだ

777台

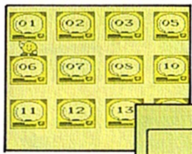


←有名なスリー7。タテ・ヨコの数字を合わせよう

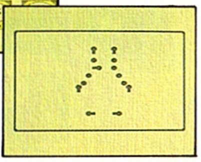
コスモV台



←中央に玉を入れると大当たりの権利発生なのだ



←15ある台のうち3台打ち止めにするのだ



→打つ前にクギの状態をしらべて台を決めよう



魔界塔士SA・GA

■スクウェア
■12月15日発売
■¥3500(税込み)

魔界塔士始動開始！

天界へつながる4つの世界の存在がいまここに明らかになる

4つの世界を制覇するとき天界への道が開かれる

パーティ

8人(?)のメンバーの中から4人のパーティを組む。誰を選ぶかで冒険も変わってくるゾ



第1世界は「大陸世界」。森や川に囲まれて城が建ち、王や大臣、衛兵が住み、徒歩で冒険をする。

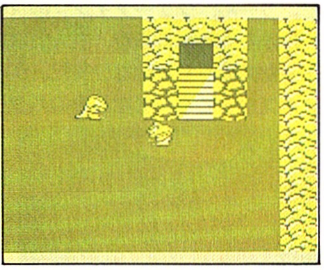
第2世界は「海洋世界」。大海には大小の島々が点在し、浮き島に乗って冒険をする。また、海底都市が存在している。

第3世界は「空中世界」。雲でできた世界をグライダーに乗って冒険するんだ。

第4世界は「都市世界」。天界への最後の世界だ。エアバイクに乗って移動することになる。

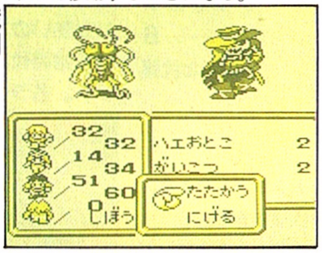
ダンジョン

普通はモンスターは見えないけど、時々、姿が見えているモンスターもいる



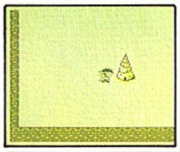
戦闘

戦闘はそれぞれの武器・魔法を使って戦う。メンバーを並びかえることもできる



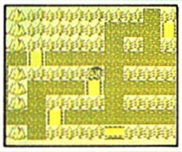


スタート



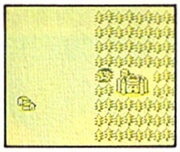
この塔からゲームが始まる

フィールド



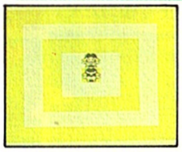
川が迷路のようになっている

城と町



城で王から意外な情報が…

復活の館



死んでしまったらここで復活だ

新作たっきゅ～便

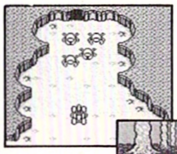
これから年末にかけて、ゲームボーイの新作は目白押し！でうれしい限り。で、どれを紹介したらいいのか迷っちゃう。

そんな中から今回登場するのが「コスモタンク」と「平安京エイリアン」の2つ。「げっ、あの平安京エイリアン!?」て叫んだ人はかなりの通でオールディーズな人。そうあの平安京です、9年前にパソコンゲームで登場した！

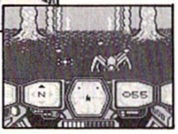
コスモタンクは2D、3Dを駆使して戦う宇宙戦車ゲームなのだ。

今回紹介できなあった分は、次回ガバっと紹介しますのでお見逃しなく。

コスモタンク(アトラス)



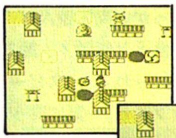
←地上タイプタンクの2D画面



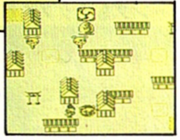
→洞くつに入ると3Dバトルとなるのだ

惑星開発をめざした第7開発艦隊は、宇宙の彼方より飛来した昆虫軍団に占領されてしまった。そこで昆虫軍団撃滅のため宇宙戦車タイガーα1が発進した。

平安京エイリアン(メルダック)



←穴を掘ってエイリアンを落とすんだ



→落ちたらすぐに埋めるのを忘れずに

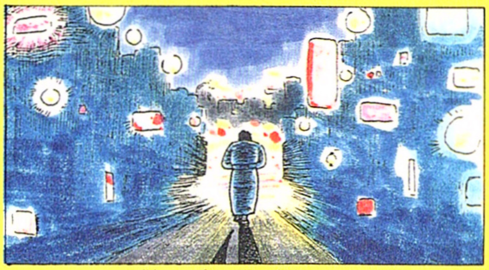
ときは1千年ほど遡って平安時代。こちらも飛来したエイリアンとの一騎討。敢然と立ち向かうはわれらが検非違使。穴を掘ってエイリアンを埋めちゃうのだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ゆうぎしょうねんくらぶ

げーむぼーいほーろーき　第6話(最終話)



ドサケンIIが開いた牌を虎は凝視した。驚愕はやがて怒りと恐怖の交じり合った歪んだ表情へと変化した。

「やっとツキが回ってきたようだな」とドサケンIIは静かに、しかし確信に満ちた声でいった。

「きさま！」虎が呻いた。

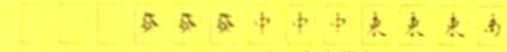
ドサケンIIは澄んだ目を虎に向けていった。「これはイカサマなしの真剣勝負だったな」

虎は目線をそらしディスプレイに目を落とした。ボタンにかけた右手の指はすでにこすりの状態になっていた。

(無駄だね。相手は伝説と化した痙攣連射だぜ)

ゲームボーイの仕掛けは非常によくできていた。ボタンはドサケンIIの連射にことごとく反応し、またたく間に字牌をディスプレイに表示したのである。ドサケンIIの指はあまりに速く、見る者にとってはあたかも止まっているように映った。

「まただ」といってドサケンIIは配牌を静かに開けた。



それからドサケンIIは8回連続してテンホーを記録した。虎をはじめ3人の雀士はすでに戦意を喪失していた。

「もうそのへんでいいだろう、にいちゃん」と雀荘のおやじがいった。

「そうだな」。これ以上の長居は身に危険をおよぼしかねない。ドサケンIIは3人が差し込んだクレジットカードの金額を確認して、その雀荘を後にした。新宿の街には夜のとばりが降り、ネオンがギラギラと輝いていた。

「神様阿佐田哲也に乾杯といくか」そうつぶやくとドサケンIIは背を丸め、神様が生きた時代のなごりの残るネオンの中へと消えていった。(おしまい)

今回の馬鹿話様

こんかいのばかばなしさま

ゲームボーイクラブの原稿を書くためにボクはパチンコタイムをプレイしていた。そして1時間ほどで全部クリアしてしまった。気分はパチプロである。このいきおいで本当のパチンコ屋へ突入。そして1時間後、サイフから3人の夏目さんが消えていた。



PC Engine club VOL.46

フと気がつくと、もう今年もあとわずか…。月日のたつのは早いものですなぁ…などと、思わずしみじみしてしまう今日この頃。何とか、今年中に夏休みが欲しいものである…。

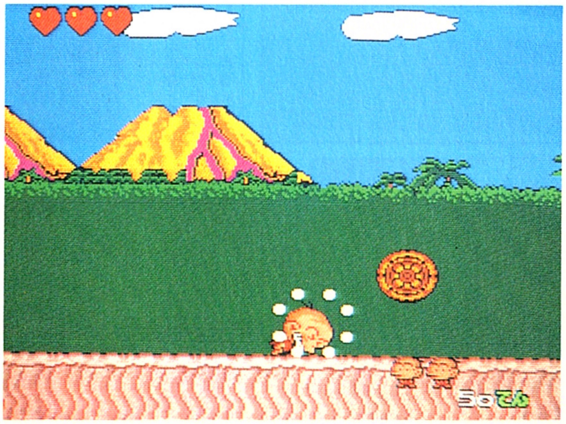
NEW SOFT INTRODUCTION

PC原人

メーカー	ハドソン	容量	3M
発売日	12月15日	ジャンル	アクション
価格	¥5800(税抜き)	ステージ	6
メディア	Hu-CARD		

文／北枕獲

ドラえもんに続き、ハドソンがまたやってくれた。頭突きで敵を蹴散らして進むアクションゲームだ。うーん、シューティングの次は、アクションが熱いのだぞっ!! タイトルからもわかる通り、主人公は原始人、舞台は原始時代。とーぜん、みょーな恐竜たちが敵なワケだ。ゲームは6ラウンド。各ラウンドの最後にはボスがってゆーおなじみのパターンなのさっ。



←PC原人のメイン攻撃はヘッドバット、頭突きなのだ。それにしても、藤原嘉明と大木金太郎のヘッドバット合戦を見たかった…

⦿これがPC原人だっ!

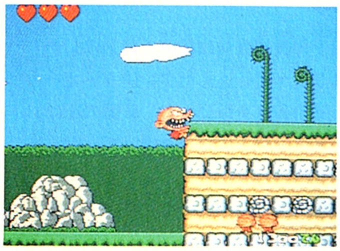
とーとつですが、PC原人の学名は、"PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS" といいます。

閑話休題。さて、原人の攻撃方法はカタい頭を利用した頭突きだ。頭突きで敵をやっつけ、アイテムでパワーアップしながら進むのだ。

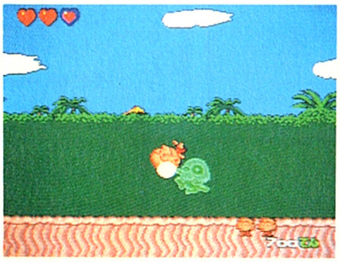
えっと、PC原人はHP制(だけど、最初は3人で、アイテムやスコアでエクステンドする)で、アイテムもHPを回復するモノ（野菜、くだもの、ハート等）が多いんだ。また、敵をやっつけると出ることがある "にこにこマーク" は、ラウンドクリアしたとき、1個につき1HP回復するぞ。

アイテムには、お肉もあるんだけどね。これを食べると、PC原人はパワーアップするんだ。"ちっちゃい肉" でPC原人からPC猿人に、もう1つちっちゃい肉で無敵状態。無敵状態が終わるとPC変人ってな具合いなワケ。パワーアップは時間制なので注意ね。

また、ジャンプしてⅡボタンの必殺技ジャンピングココバットも強力だぞ。



←原人は歯がいい。崖だって、かじりついて登ってしまう



↑ジャンピング・ココバットは、原人の必殺技なのだ





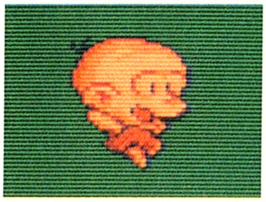
↓原人は、泳ぎだって得意なのだ。息継ぎなしで、ずーっと潜ってられるんだ

←お肉を食べると、原人はパワーアップするぞ

原人4態

PC原人

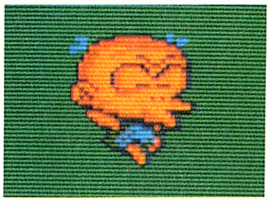
ノーマルな状態。食べ物に "好き嫌い" なし。特に大好物のお肉は、骨ごといっちゃう。ゆえに歯も強く、"カジりつき崖登り" なんて、ワザも持ってる。



←PC原人は、かなりかわいーのである

PC猿人

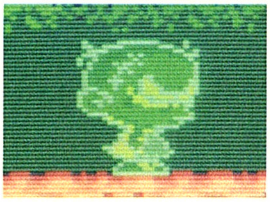
原人が "ちっちゃい肉" を食べると、猿人になる。頭突きの威力は2倍になり、地面にココバットを食らわせば、敵の動きを止めることができるぞ。



←PC猿人は、かなりヘンな顔である

無敵状態

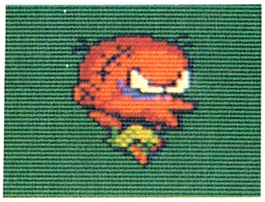
原人が "でっかい肉"、猿人が "ちっちゃい肉" を食うと無敵! 触るだけで敵をやっつけられるし、スピード、ジャンプもアップする。一気に突っ走れ!



←無敵状態の時は、緑のオーラに包まれる

PC変人

無敵が終わると、変人だ。頭突きの威力は3倍、地面にココバットで敵を止めておける時間も猿人より長くなる。にしても、このネーミング、いーなあ。



←PC変人は、かなり迫力のある顔である

◎ばね花は友だち♡

この世界には、ばね花ってゆー植物がある。こいつを見つけたら、思い切って踏んづけてみようね。

種類は5種類。ピンクのばね花は野菜、くだもの、ハートを出す。

黄色いばね花はハイジャンプ用だ。

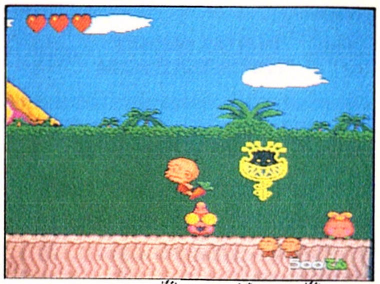
茶色いばね花は、ちっちゃい肉を出す。パワーアップしようずぇい！

緑のばね花は、クリスタルハートを出す。これは取ると、HPが5増えるんだ。緑のばね花は、ゲーム中、2ヵ所しかないんで、見逃さないよーに。

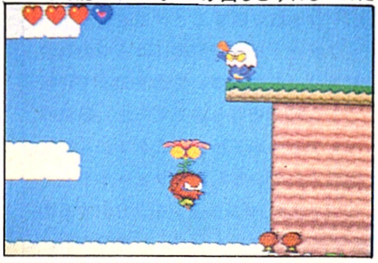
ときどき、空から飛んでくるのが、お助けばね花だ。うまく捕まえて着地すると、ばね花に変わるぞ。1UPや、ちっちゃい肉、ジャンボハートを出してくれる。

注意しなきゃいけないのは、ばね花に化けた敵もいるってこと。ま、よく見れば見分けられると思うけどね。


←ピンクのばね花は、野菜やくだものを出してくれる

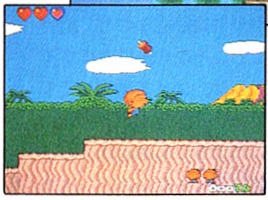

↑これが、ニセばね花だっ！ 頭突きで倒すことも可能だけどね。


→2回しか出ないハートばね花。見逃すなよ


↓お助けばね花をキャッチしたとこ。1UPが出るとうれしーのだ


←これが、原人のお友だち"ばね花"なのである


←黄色いばね花を使えば、ハイジャンプができるぞ


←茶色いばね花は、ちっちゃい肉を出す。パワーアップだ!!

◎さぁ、名場面集だっ

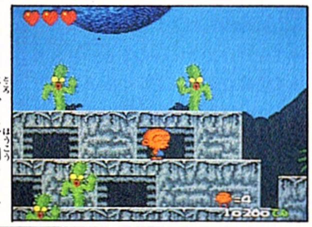
てなワケで、名場面ね。マイキャラ、攻撃法、敵、どれを取ってもユニーク！ たっぷり見て、楽しみにしててね。

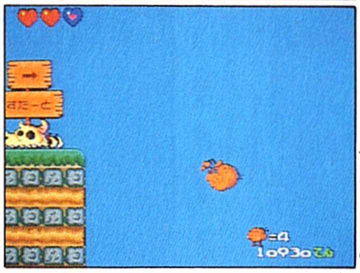
ところで、このゲームには、ボーナスステージが隠されてるんだ。入口が見えてることもあるし、隠されてることもあるんだ。頭突きでこわれるブロックもあるから、怪しいと思った場所には、びしばし頭突きを食らわせてやろう。ボーナスステージの種類は"根性崖登り""飛び降り連続回転""連続ジャンプアイテム取り""火山弾ヘッドバット"の4種類のゲームとアイテム部屋。このゲームは得点でもエクステンドするから、ボーナスステージは見逃さないよーにしたいもんだ。

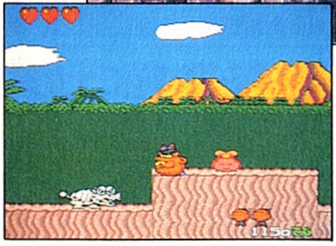
ここで、どーしても覚えておきたいテクのお話です。まずは連続ヘディング。頭突きを食らわすと、敵はふっ飛ぶんだけど、空中にいる間、何回でもヘディングができる。とーぜんスコアはどんどん加算されるからね。けっこうムズいテクだけど、やりやすい場所があるからね。時間制限はないから、じっくり稼ぐのもいーでしょ。

もう1つは、回転ジャンプ。ジャンプ中、IIボタン連打で、原人を連続回転させると落下速度が遅くなるんだ。つまり、飛距離を延ばせるし、行きにくい場所にも楽勝で行けたりする。このテクはぜひ覚えておくれ。

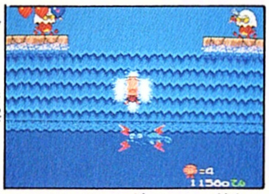

→ラウンド1のボス、デカダン。必殺回転ジャンプ連続ココバットで楽勝さ


↑こんな所では方向キーを上に入れることもあるから


↑で、入るとボーナスステージ。これは"飛び降り連続回転"なのだぞ

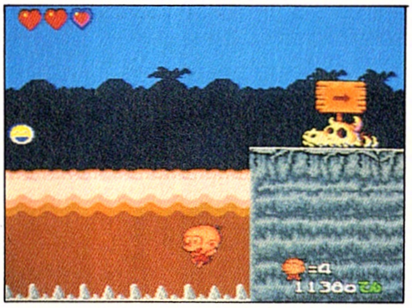

↓猿人、変人の時は、地面に頭突きで、敵の動きを止められる

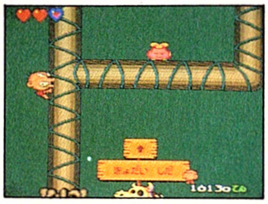

→ツタを使った移動もあるぞ。ま、落っこっても即死じゃないけどね

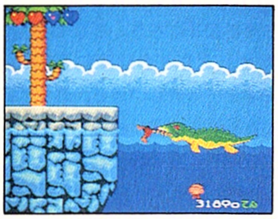

→原人は、滝登りだってやってしまうのだ


→ラウンド2のボス、シュリケーンは分身の術を使う。とーぜんホンモノは、どっちか1匹


↑頭突きでこわせるブロックもある。怪しいと思った場所には、どんどん食らわしてやろう


→つっ立ってると沈んじゃう砂漠もある。死なないけど、ダメージは食うぞ


↓登って、登って、登りまくるステージだ。あー指が死ぬ…


←こーゆー状態になっても、原人は死なない！ うーん、強い!! HPは減るけど…

NEW SOFT IMPRESSION

ニュートピア

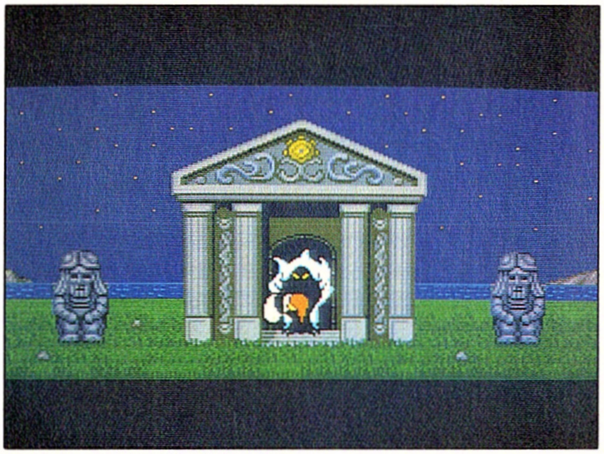
アクションRPGファン刮目の新作！

ファン待望のアクションＲＰＧの新作「ニュートピア」ついにお目見えだ。

プレイヤーは勇者フレイを操り、闇の皇帝ラファエルによって奪い去られ各地にちらばった８つのメダリオンを集め、ラファエルを倒しニュートピアに平和を取り戻すことが目的なんだ。

ニュートピアの世界には４つの舞台があり（それについては下の項で説明してるのでそちらを見てちょ）、各世界ともフィールドと２つのダンジョンで構成されているんだ。フィールド上で情報を集め、ダンジョンをクリアするのが基本的なゲームパターンなのだな。メダリオンはそれぞれ８つのダンジョンの奥にかくされていて、それを守っているボスキャラを倒さなければ取り戻すことはできないので、がんばってちょーだい。ボスを倒してメダリオンを回収すると、自動的にスタート地点に戻されてライフの目盛りが１つアップするぞ。ダンジョンの中は重要な武器防具があったりするから、取りのがしのないようにすみずみまで探索しよう。１つの世界でメダリオンを２つそろえると（ダンジョンを２つクリアする）、次の世界への入口がひらくしくみになっているんだ。つまりその世界でやることをやっておかないと次へは進めないっていってことだね。そのおかげでプレイヤーはつねに目的をもって行動することができるってわけだ。このゲームには複雑な謎解きもほとんどないんで、ヒジョーにテンポ良く話が進んでゆく。逆に少しものたりないと感じる人もいるかもしれないが、個人的にはこーいったゲーム作りには賛成なのだ。謎が解けずに同じところから先に進めずイライラするよりは、スイスイプレイできる方が数段いいと思うんだけどねェ。

いちおーこの世界にもお金は存在するけどさほど重要じゃないみたいだね。必要な買物といったらライフ回復のクスリぐらいじゃないかなァ。お金は敵を倒すとランダムで出現するコインがそれなんだ。ちなみに死んじゃうと持ち金は半額になってしまうよ。



→ある夜、雷とともに現れたラファエル。ララン姫をつれさってゆくの図。どーでもいいがララン姫の顔ってラストまで見られないのか？ 残念



←ゲームのスタート地点にある建物の中。勇者フレイの冒険はすべてこの建物を中心にして進められるんだ。1つメダリオンを取るたびに必ずここにもどってくる。いや一親切な作りだねェ



←最初に手にするアイテム「魔法のコンパス」ダンジョンの方角を教えてくれる便利なアイテムだ



→てなわけでフィールドを歩きまわって情報収集だ。フレイ君の基本アクションは剣による攻撃と盾での防御、選択アイテムの使用等なのだ

冒険の舞台は4つの世界！ 陸・海・空に土の中！ 国際救助隊もマッ青の勇者フレイの大冒険!!

先にも書いたようにニュートピアには４つの世界があるんだ。最初は「地上の世界」で敵も強いヤツはいないし、ダンジョンも比較的単純だからクリアするのに時間はかからないだろう。まずは操作になれるのが目的だね。次はマグマの川と鍾乳石が乱立する「地下の世界」だ。地表もダンジョンも多少複雑になってきてるので気を引きしめて臨もう。で次の「海上の都」は今までの２つの世界に較べて段ちがいに敵も強く、地表マップ、ダンジョン共に複雑になっている。クリアするには相当な苦労が必要となるだろう。そして「空の城」だが、文字どおり空に浮かぶ城で背景はとても美しいけど、最後だけあって難易度もやたら高いぞ。

てなわけで各世界ともそれぞれ特徴ある背景や敵キャラで、プレイヤーを楽しませてくれること請け合いだ。



←地上の世界。最初の冒険の舞台だけあって敵もたいして強くないし、マップも単純だからまずは楽勝だよね



←地下の世界。地上に較べると多少ムズくなってるけど、それでもまだ序の口。サクサクっとクリアしようぜ



→海上の都。さすがにここらあたりまでくると敵もかなり強い。マップもずいぶん複雑になってきちゃってるぞ



→空の城。とーぜん敵はつえーし、マップはやたらめんどーだ。いままで身につけたテクニックをフル活用しよう

✖探せ！使え！身につけろ！便利なアイテム残らず集めてエキサイト！（意味不明）

アイテムはもっているだけで効果のある固定アイテムとBボタンで使用する選択アイテムがあるんだ。先のステージに進むにつれて必須アイテムも増えてくるぞ。それらのアイテムについては必ずどこかで情報が入手できるので、よく話を聞いて確実にそろえていこう。そーやって集めたアイテムは君の冒険を大いに手助けしてくれることまちがいなしだ。また敵キャラが爆弾などを落としてくれることもあるので、しっかり回収しておこう。ショップで買うことができるアイテムもいくつかあって特にクスリは重要だよ。



→サブ画面はランボタンを押して見ることができる。選択アイテムの選択はここで行う



→魔法の杖はとても有効なアイテムだ。威力はフレイの体力に比例しているのである



→体力を全回復するクスリ。2つまでしか持てないよ

↓剣、鎧、盾は装備が変わるとグラフィックも変わるぞ。こーゆーのって好きだな





↑この復活の本がないとパスワードも聞けないし、セーブもできない。すぐ見つかるけどね

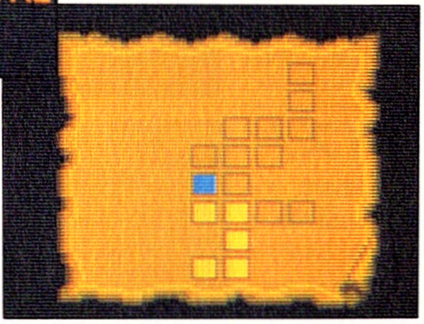

←爆弾は隠された部屋を見つけ出すのに使える。見落としがないよう注意していこう。敵の攻撃にも使えるよ

✖これがゲームの真骨頂！ダンジョンなくしてニュートピアの世界を語るなかれ！

ダンジョン内は敵もけっこう強いし、各所にはトラップが仕掛けられていて簡単にはクリアさせてくれないぞ。ダンジョンでは全体をくまなく探索して、アイテム、情報を集め、カギを取って、ボスを倒し、メダリオンを手に入れるのが目的だ。爆弾で壁をこわさないと進めない場所もあるから、爆弾の残数には注意しておこう。先の世界ではダンジョンも広大で複雑になっているし、ボスキャラだってキョーレツだ。何度もチャレンジするつもりでプレイしよう。



←クリスタルはダンジョンのマップが表示されるアイテムだ。まず最初に見つけたいね


→クリスタルで映しだされたマップには隠し部屋は表示されてない。あやしいと思った所は自分でチェックしよう



←最初のボスキャラ。冷静に炎をよけてヒットアンドアウェイで楽勝だ。どのボスもパターンをつかめば意外と楽だぞ



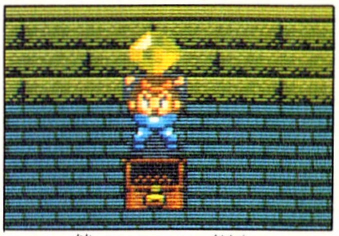


→敵を全滅させるか、動く石を押すと開くようになっている扉もあるんだ

←とらわれている老人は重要なヒントをくれる。なぜかどの迷宮にも一人はいるのだ

↓カギがないとボスの部屋には入れない



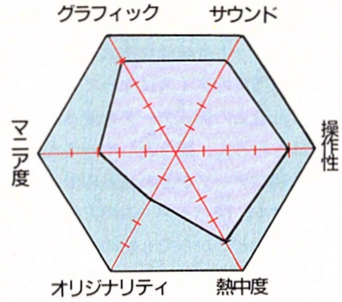

↑ボスを倒してメダリオン回収。メダリオンはスタートの建物の床にはめこまれる

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	11月17日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	アクションRPG

文／外山鹿之介

主人公の基本操作は、Ⅰボタンで剣による攻撃。Ⅱボタンで選択アイテムの使用。選択アイテムはランボタンを押してサブ画面を呼び出し✚キーでセレクト。また何も押さない時は盾での防御となる。防御中は正面のみ敵の矢や弾を跳ね返すことができる。ステージ数は4つで各2つのダンジョンあり。コンティニューはパスワード。「天の声2」にも対応している。



おそらく誰が見たって「ゼルダの伝説」を連想するだろうね。でも決してたんなる物マネゲームなんかじゃないんだ。それどころか、とてもやりがいのある好ゲームになっているぞ（もとのゲームがいいからって声もあるが）。グラフィックやBGMもよくできてるし、メンドーなイベントもないのでRPGファンだけじゃなく一般の人にもオススメできる一本だよ。

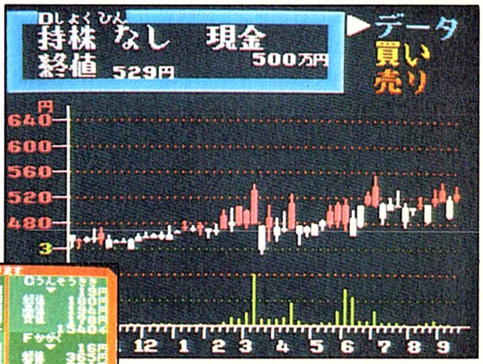
NEW SOFT IMPRESSION 都留照人の実戦株式倍バイゲーム

◆チャートがすべて!! かなりリアルな売買ゲーム

以前もチャートを基本にした株式SLGはあったけど、今回の倍バイゲームはSLGプラスとっつきやすいおもしろさって感じで、ちょっと他とは違う。なんといってもこのゲームの名前にもなっている、株式評論家の都留照人さんがユニーク。さぁやるぞ！ と、力んで始めたオープニングで『株はロマンだ』この一言が出てきて、つい笑いと共にリラックスしてしまいました。

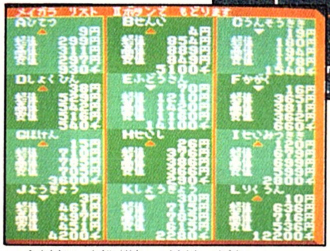
さてゲームの方ですが、レベルは下から、平社員、課長、部長、専務、社長クラスの5段階。レベルが上がるごとに元にする資金は増えます。そして比例するかのように増やさなければならない金額も増すというわけ。当然のごとく運用できる期間はだんだん短くなっていきます。専務と社長クラスはその前のクラスを終え、パスワードを教えてもらわないと、チャンレジできないという結構ハイレベルなつくり。

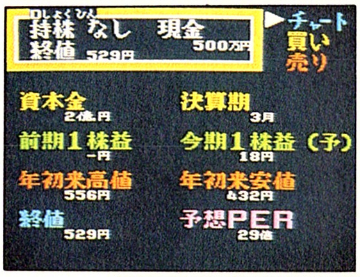
内容は各レベルの始めにアシスタント嬢の自己紹介。そしてアシスタント嬢から運用資金、目標金額、運用期間等の説明を受けます。次からはパターンで。①売買できる12銘柄のチャートと、データを見て銘柄の売り買いを決める。②週を進める。この①②の繰り返して、期間内に目標金額を上回ればレベルクリア。クリアができれば、AとかBで表示されていた銘柄の、実際の会社名と銘柄コードを教えてくれます。下のクラスから順にチャレンジしていけば、だんだん株の動きが読めてきて何とか頑張れるはず（運もあるかな）と思います。週の進み具合いで、都留先生からワンポイントアドバイスもあるから、気をつけるべし。実戦にはかなり有効なソフトであります。

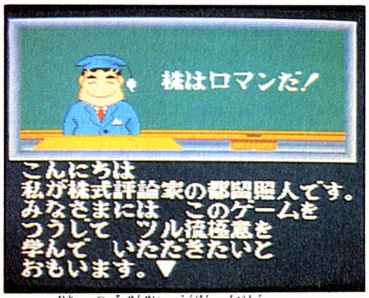


→チャート画面では、赤白の棒グラフ(ローソク足)をよーく読みとる。データ画面からも売買できる

↓株のセレクト画面。銘柄は12種類。現時点での上げ、下げ、金額がわかる







↑この人が都留先生。黒板に注目！ まずは、初級である平社員クラスからチャレンジ!!

↓期間内に目標額600万円に到達すると、12種の銘柄リストを教えてくれる。アシスタント嬢もにっこり微笑み、デートも……



→都留先生からもお言葉がある。社長クラスへは遠い

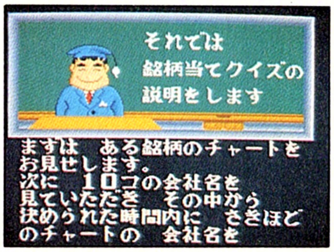
↑データも要チェック！今期の利益も見逃さないで

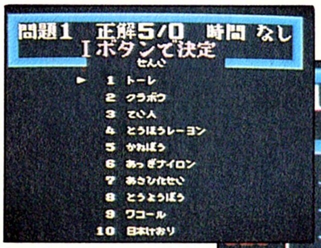


◆うって変わって銘柄当てクイズ！

こちらは実戦向きなSLGとは大いに装いを変えて、ほんとにクイズ。とはいうものの、基本にくるのはもちろん株。いったい何をクイズにするかといえば、チャートを見て、そのチャートの会社名を当てるという超大変なもの。これにはちょっとびっくり。

内容は基本の10個のチャートと会社名を見比べ、当てはめていく方式。レベルもありますが、レベルセレクトはなく平社員から順にチャレンジする形で進みます。レベルは制限時間や回答数の多さで設定されているので、タイムリミットなんかはかなり頭の痛いものになります。はっきりいってアンチョコ（会社情報など）がないとねェ…。

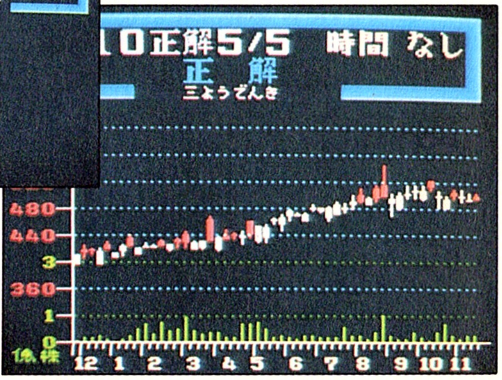




↑1つのチャートを見て会社を当てる。IIボタンでチャートに戻る

←という訳で、平社員クラスは制限時間なし、正解数5問でスタート。初級でも超大変です

↓何とか5問だけ。データの期間もやるたびに変わってくる。社長クラスまでいける日はくるのか？

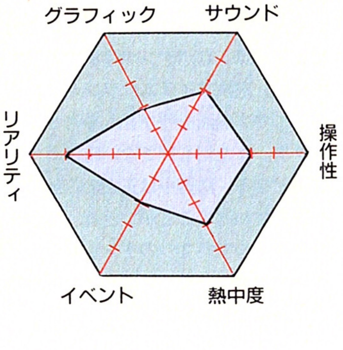


PLAYER'S DATA

メーカー……インテック
発売日……発売中
価格……¥9800（税抜き）
メディア……Hu-CARD
容量……2M
ジャンル……SLG

文／久生・K

株を題材に1本のソフトに2種類のゲーム。一方は純粋な株式売買、一方は銘柄当てのクイズになっている。どちらも過去の株式データを使っているのはもちろん、繰り返しやっても違った時期のデータが使われるのでリアルさはマル。倍バイゲームの方は5段階のレベルどこからでも始められる。ただし、専務と社長は前レベルをクリアした時のパスワードが必要。



倍バイゲームには各レベルごとに違うアシスタント嬢が出てくる。彼女達の表情も、株価が下がれば目を釣り上げて怒る、値が上がれば微笑んでくれるというおまけもある。これから実際に株をやってみようかなという人、このゲームをやり込んでチャートの見方をマスターすれば、かなりいい線いくのでは……と思います。現在株をやってる人にもおすすめかな。

NEW SOFT IMPRESSION

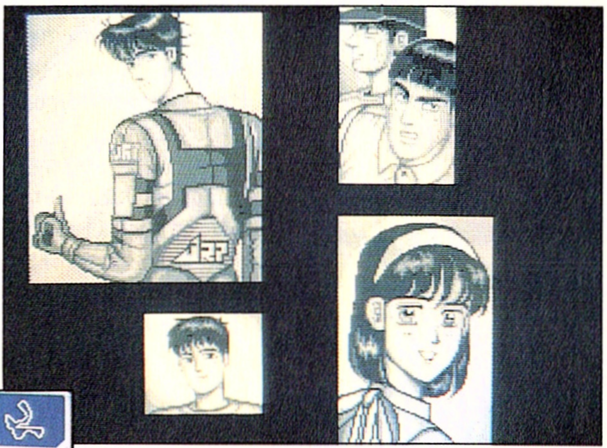
バリバリ伝説

◆マニア好みのリアル指向だ！

しげの秀一氏の人気マンガ「バリバリ伝説」が、リアルなレースゲームとなって登場だ。プレイヤーは主人公の巨摩群を操作し、世界16ヵ国のワールドグランプリレースを突っ走るんだ。

このゲームにはグランプリモードとトラベルモードがあり、GPモードでは日本から順に世界のコースを走り、高ポイントを得るのが目的となる。最終的にこのポイントが多かったレーサーがワールドグランプリの覇者となるんだ。また各レースには予選があり、通過タイムを出せないと本選を走ることはできないぞ。もう1つのトラベルモードは、どのコースでも自由に走ることができるし敵車も走っていない。まァ初心者のための練習モードだと考えてもらうといいんじゃないかな。

このゲームの最大のウリはリアルなマシンセッティングだろう。コースや天候に合わせてタイヤ、エンジン等をセッティングしてレースに臨もう。たとえばカーブの多いコースだったら安定性のいいワイドエンジンを選択したりとかね。パーツ同士の相性もあるようなので、自分なりに色々と試行錯誤してほしい。セッティングがバッチリきまってレースに勝利したときは、なかなか嬉しいものがあるよ。逆に不利になることだってあるんだけどね。一度なんか降水確率80%なんて予報がでてるもんだから、レインタイヤを選択してニヤニヤしていたら、いつまでたっても降ってこず、結局降ってきたのは最終ラップ（本選は5周するんだ。けっこう長いんだよね）の終盤あたりだっ。たんだよなァ。泣けたよ私ゃ。まァこの辺もこのゲームの楽しさかもね。



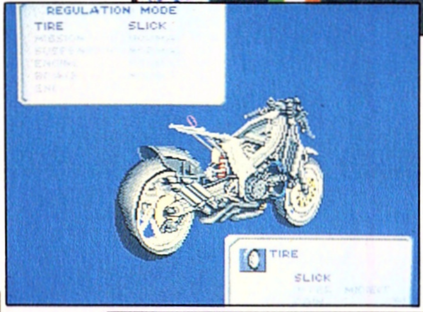
→ゲーム中では、ほとんど見ることのできないキャラクターの皆様方。（最近原作マンガ読んでないから知らない人がいたりする。ハハハ）



→トラベルモードでは、どこでも好きなコースで走ることができる。コースの下見もかねて世界旅行へといこうじゃないの



→ジャパンGP本選の模様だ。最初にしてはけっこうテクニカルコース。現在10位。ううっ…



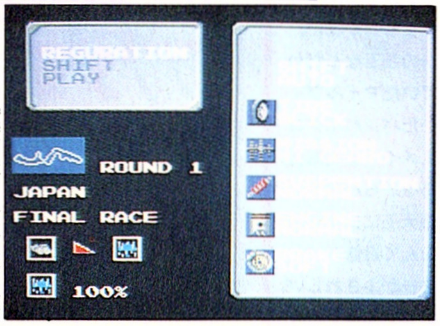
←セッティングシーン。ミッション、タイヤ、エンジン等、5種類のパーツがある。レース前にコースを見てよく検討しよう



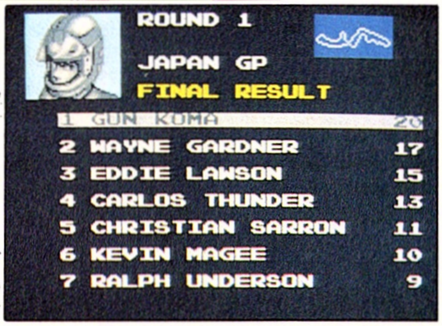
←でェーッ！ミスったァ。それにしてもよく飛んでるなァ。フツーなら大怪我はまぬがれないような事故なんだけどねェ



↑ゲームの続きはパスワードでできる。先は長いのんびりやろう。ところで横の女の子は誰なんでしょーか？



→グランプリ本選の前には天気予報が表示されるので、よく見てタイヤのセッティングを変えておこう



→レースの結果だ。やっぱり一位は気持ちイイもんだね。上位から順に高ポイントがもらえるようになっているんだぞ

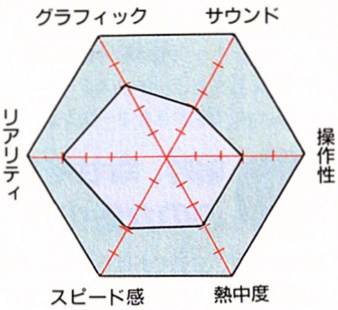
PLAYER'S DATA

メーカー……タイトー
データ部分発売日……11月29日
価格……¥6600（税抜き）
メディア……Hu-CARD
容量……3M
ジャンル……バイクアクション

文／外山鹿之介

ステージ数は世界各国の16コース。グランプリモードで予選通過後、本選へ出場可能。本選では7位以内に入賞すれば次の国に進むことができる。

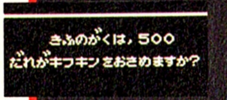
パーツはタイヤ、ミッション、サスペンション、エンジン、ブレーキをそれぞれ3種類の中から選択。Ⅰボタンでアクセル、Ⅱボタンでブレーキ。ギアは6速でオートかマニュアル操作のどちらか選択可能。

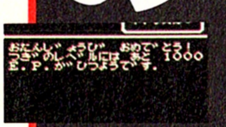


エンジンやミッションなどのマシン設定のリアルさに重点を置いたせいか、いまいち「バリバリ伝説」ってキャラクターゲームとしては印象が弱い気がするね。もっとビジュアルシーンとかを各所に取り入れてもよかったんじゃないかな？　あとレース中にBGMがないものちょっとさみしいなァ。レースゲームが好きな人なら遊んでみるのもいいかもねってところかな。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会





投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

10月10日、東京は恵比寿にてウィザードリィフェスティバルが行われました。当日はゲーム大会、ディスカッション、コスチュームショーなどが催され、とっぺつ(実はとっぺは間違いだそうな)もなく盛り上がりました。フェスティバルと新作の関連情報は**P.112に!****さて、今回はやや学ある話を集めてみました。**

L-136 嗚呼、ついに判明識別能力の謎?

●小説ウィザードリィでも、ウィザードリィのすべてでも説明されていない、ビショップの識別能力の謎を自分なりに考えてみました。

普通、14才以上の者なら、「熊の置物」と「蛙の置物」の区別くらいつきそうなものです。(50才以上だったらボケてわからないかも知れないけど…)。それが何故わからないのかというと、きっと冒険者の邪魔をするためにワードナ達が魔法でアイテムの正体を隠してしまったのではないでしょうか。例えば「?つえ」なら、ボルタック商店に売っている「つえ(STAFF)」の姿に変えられているわけです。

そして、ビショップだけがその魔法をとくことができるのです…というのが僕の考えですがいかがなものでしょうか?

(京都府・村正宗)

なら、「なんのてがかりもない」ってのはインチキな言い訳だったのか?

Z-137 嗚呼、不条理な上下関係

●発見 and 意見です。

1.LV10ファイターよりも、LV8ファイターが強い。

2.そのLV8ファイターより、LV7シーフの攻撃力が強い。

3.ハタモトをのぞく4種のサムライはブッシュワッカーより攻撃力が弱い。

4.グレーターデーモンの親玉なんだから、相当強いと信じていたマイルフィックと、あこがれていたバンパイアロードの攻撃力はLV1メイジと同程度。(呪文とドレインがあるからかな?)

5.レイバーロードは四天王にはふさわしくない!! AC10なんて最低だ!それより、ハイマスターがふさわしい。I・IIを通して、ダントツトップの攻撃力。精神集中によって呪文効果を減少させる気高さ。すばらしい!!

(熊本県・緒方宣文)

それにしても、ハイマスター。下品なくらいにできすぎたネーミングだ。

G-138 嗚呼、幸せを呼ぶのか金の斧

●Vol.19で、宝箱をあける人に金の斧を持たせておくと高級アイテムを手に入れる確率が高くなるという情報がありましたが、それを見て久しぶりにWIZIIをやってみました。L38のR-TYPE(E-NIN)に金の斧を持たせて6階をうろつきまわったところ、Mr.マリックもびっくりの戦利品の数数…15分程度の間に村正・聖なるヨロイ・蝶のナイフ・カマキリの小手・ドラゴンの牙・悪魔の書、そして極めつけにトロールの指輪が5個も出ました(実話です)。そんな訳であながち「そんな効果はない!」と言い切ることもできないと思うようになりました。

よく雑誌に銀のペンダントをすると彼女ができる、1ヵ月以内に幸福がおとずれるなどの通販の広告がありますが、もしかして金の斧はその類の品なのかも知れませんね。

(神奈川県・加藤徹)

うんうん、金の斧欲しさに、1階の湖でただの斧を捨てた人もいるそうな。

L-139 嗚呼、恐ろしや暗闇に響く音楽

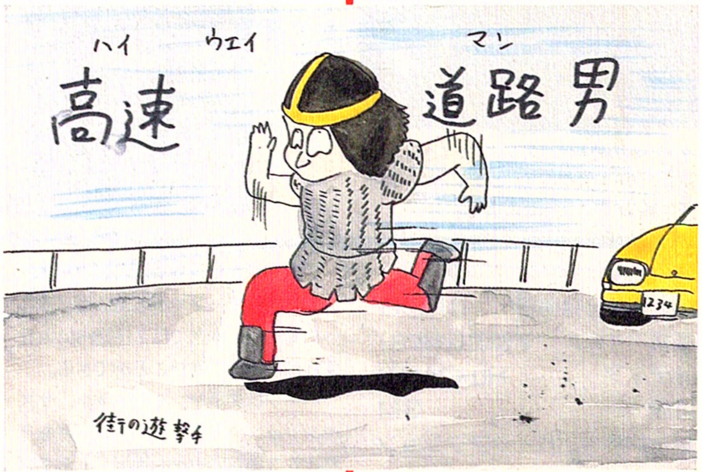
●発見しました!「II」で、まずスイッチを音楽/OFF、効果音/ONにしてスタート。そして敵と出会い、戦闘シーンになっても、当然音楽は流れません。が、イントロの(?)音楽だけは流れます。何と!そのイントロはいつものではなく、「I」で使われていた音楽なのです(タラララララン、タラララララン と尻上がりのやつ)! 本当です。「I」のよりテンポが速いので、最初は面白くて何度もドアを開けたりして遊んでいましたが、静かな迷宮にこの音楽だけ響きわたるのは何だか不気味なので間もなくいつもの音楽に戻しました。

(東京都・ポッポSL)

どう考えても効果音には聞こえないけどねえ。もしかしてプロレスラーの登場時BGMみたいなものだったり…。







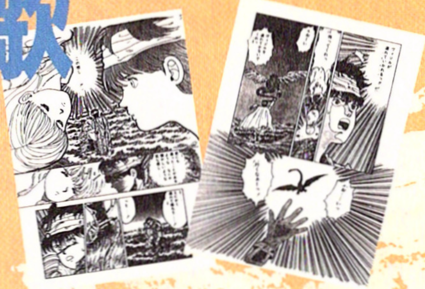
☆イラスト:左上/山梨県・てき・ぱーとI、右上/大分県・CHIGUSA、下/東京都・船津歩

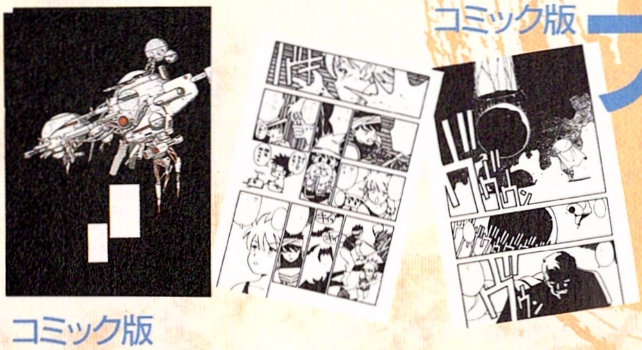
Wizardry

ゲームコミック

コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作
発売中／定価900円

外薗昌也が描く愛と冒険のファンタジー
RPG新世代のための幻想文学、ここに完全コミック化!!
必勝本好評連載の主人公たちがコミックで甦る！





コミック版
ファイナルファンタジー
海明寺裕・作
11月中旬発売／定価900円

大人気RPG、ファイナルファンタジーがコミックになった！
ファンタジーの王道を、海明寺裕のペンが
時にやさしく、時に激しく、謳い上げる！

コミック版
セルダの伝説
末将崎雄・作
発売中／定価900円

純度100%の冒険活劇！
至高のアクションRPG、コミックで登場！
ゼルダが、リンクが、コミックで大活躍!!





コミック版
ウルティマ
世界の大人気RPGを完全コミック化！
RPGのコミックシリーズを生んだ
記念すべき第1作！

エクソダスの恐怖
田中成治・作
発売中／定価906円

惑星ソーサリアにエクソダスの恐怖が
迫る！
選ばれし竜戦士の
愛と勇気の戦いが
はじまる！



クエスト オブ アバタール
田中夕子・作
発売中／定価900円

アバタール、それは恒久の平和をもたらす永遠の真理
最強の8人の
パーティが、
聖者への道を
めざす。



コミック版
ウィザードリィ
石垣環・作／ベニー松山・協力
発売中／全3巻

第1巻・邂逅編
定価906円



魔導士ワードナの作った
巨大地下迷宮。
少年戦士リュウは、
仲間と出逢い、
迷宮に挑むこととなる。

第2巻・死闘編
定価906円



迷宮の奥深く進むごとに
襲いかかる怪物ども。
リュウのパーティの、
己れのすべてを賭けた
戦いが始まった！

第3巻・黎明編
定価900円



魔導士ワードナの
正体とは？
地下迷宮の謎とは？
そしてリュウの運命は？
すべてが明らかにされる！

※価格はすべて税込みです。

ファンタジーノベルズ



小説ウルティマ クエスト オブ アバタール

井上尚美・著/発売中/定価980円

クエスト・オブ・アバタール、最後の敵とは心の内より現れたもうひとつの自分なのか？写本の間を目前にして、騎士デュプレ達は最大の難関に直面する。これまで失われた仲間達の命、それを無とせぬためにも、勝利を手中に収めなければならない。悪か善か、パーシャル・アバタール達の最後の闘い。果たして彼らは、邪な力に打ち勝つことができるのか…。
そして、聖者への道は開けるのだろうか……。



小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著/発売中/定価1010円

目の前の空間が、鮮血で染まった。6人のローブが切り裂かれ、噴き出した血が空中で渦巻きと化す。
僧侶系第6レベルの呪文・空刃であった。
超高速でかき回された空気が真空の刃を造り上げ、対象物に無数の傷を刻みつけるかまいたちの呪文である。
僧侶には珍しい、強力な中規模攻撃呪文であった。

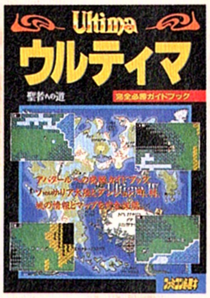


小説最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著/発売中/定価980円

少年アモンは、竜を追っていた。狩竜の一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が、何故？
竜は、アモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。追うアモン。そこにはヴィジルと名のる少女との出会いが待っていた。それがすべての始まりだったのだ──。生きながら石と化す竜。野を駆け、街を喰らい、広がり続ける砂漠・大喰らい。砂人と組み、神となることを夢見る男たち。そして、ヴィジルの正体は……!?

ゲーム必勝本



ウルティマ 聖者への道 完全必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編/発売中/定価980円

聖者への道は遠い。
徳と原理を極めた者だけに究極の知恵の書への扉は開かれるのだ。
真理を求める者、聖者をめざす者たちよ、この書が汝らの道を照らさんことを…。



MOTHERのすべて

ファミコン必勝本編集部・編/発売中/定価580円

冒険には不可欠！糸井重里原作による本格派RPGのすべてを網羅したベスト・ガイドブック
1日ごとに旅のプランをきっちり立てて、1週間完全クリアをめざそう！
旅のJOYプランから重要スポットINDEXまで完全攻略保存版



ウィザードリィのすべて

ベニー松山・著/発売中/定価1200円

僕がウィザードリィというRPGに受けた衝撃は相当なものであった。
それ以来僕は、いつかこの迷宮世界を一冊の本にまとめてみたいと思い続けてきた。
単なる攻略データの羅列ではなく、独立した読みものとして想像をかきたてることができる本を。
そうした思いを込めて書きあげたのが、この「ウィザードリィのすべて」である。

※定価はすべて税込みです。

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

最新情報を求める読者あれば、それをあたえる編集者あり。内容の濃さを一途に…。

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON

1989——05

永久保存版 初耳だらけのFC情報コーナー

毎回毎回、あなたの知らないお話を誌面で繰り広げているゲームソフトリフィルです。たくさんの情報をわかりやすく表現する、ということを基本コンセプトに、今回もみなさんの納得いくページを作っていきたいと思います。しっかり読んで、誰よりも知的な最先端キッズになってください!!

東映動画 東映動画株式会社



〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル9F
問合せ先 03-200-8587
設　立 1956年8月
資本金 1600万円
代表者 今田智憲

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

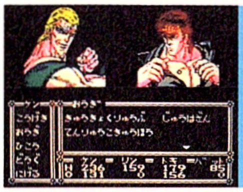
アニメーションの制作会社として'56年に発足。'84年にデータイーストの業務用ゲーム制作を手掛けたことから、ゲームの分野に進出する。その後もパソコンゲームなどを制作していたが、'86年にファミコンに参入してからは、もっぱらファミコンソフトだけを供給し続けている。



北斗の拳



北斗の拳2



北斗の拳3

キャラクター主体

●ソフトの傾向

本来がアニメーションの制作会社ということもあって、自社で制作したアニメのキャラクターを使ったゲームが多い。なかでも、『北斗の拳』は人気シリーズで、漫画の連載やアニメが終了したにもかかわらず、引き続き制作されている。

また、当初はアクションを主体としていたが、最近は、キャラクターを生かした思考型のゲームへと移行しつつあるようだ。

●アニメーション制作

東映動画といえば、アニメーションの制作に関しては日本のトップメーカーであり、これまでに数々の名作を生み出してきている。また、みんなが目にするアニメの大部分を、東映動画が制作しているといっても過言

60

HIPPON HIPPON

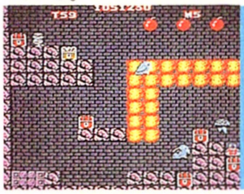
テクモ テクモ株式会社



〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
設　立 1967年7月31日
資本金 11億1580万円
代表者 柿原孝
従業員数 200名
年　商 79億円('89年3月期)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

もともと、ゲームセンターのゲームの製造・経営を中心としてきた会社で、その歴史は22年間とかなり長い。'81年には、アメリカのロサンゼルスに米国現地法人、テクモINCを設立するなど、国外での活動もかなり活発である。また事業の意外な一面として、ビリヤードの輸入、遊園地の乗り物の製造販売も行っている。



マイティボンジャック

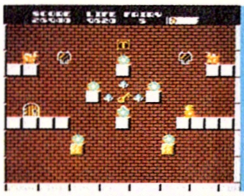
オリジナル企画で勝負

●方向性

ファミコン参入初期は、『マイティボンジャック』や『ソロモンの鍵』など、業務用からの移植が多く、ソフトの作風や難易度が、ややマニアックだった。

しかし、'87年9月に発売された『つっぱり大相撲』以後、スポーツ、アクションと、誰もが気軽に楽しめるような、ファミコンならではのオリジナル企画で勝負するようになってきた、といえるだろう。

その一番良い例が『キャプテン翼』だ。このゲームは、スポーツゲームの定石を打ち破り、従来のファミコンソフトには全くなかった、非リアルタイムのスポーツRPGという、新しいジャンルを確立した。かなり画期的な作品といえる。



ソロモンの鍵



つっぱり大相撲

57

❶REFILE 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



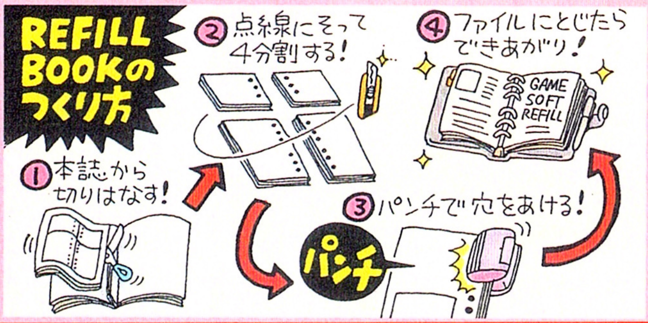
❷REFILE 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



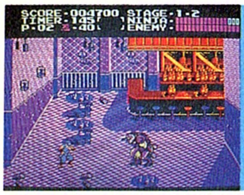
定評ある映像表現力

●ソフトの傾向

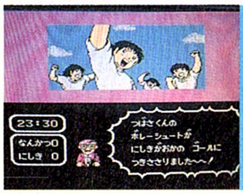
現在のテクモは、激闘シリーズに代表されるスポーツものや、『忍者龍剣伝』のようなアクション。そして『キャプテン翼』と、誰もが気軽に楽しめるソフト作りをめざしている。

それらのソフトすべてに採用されているのが、『キャプテン翼』でつちかったアニメーション技術だ。画面全体を動かすものから、シネマディスプレイ方式という、テクモ独特のアニメーション処理まで、その映像表現力の美しさには定評がある。

とくに、『忍者龍剣伝』の凝ったオープニングや、ステージクリアごとに入るアニメーション。そして、5分以上も続くエンディングなど、まるで映画を見ているような気分にさせてくれる。



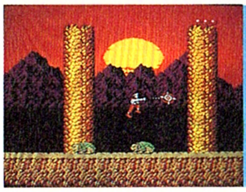
忍者龍剣伝



キャプテン翼



激闘スタジアム



アルゴスの戦士

●今後の展開

テクモは、今後の展開として、基本的にファミコンオリジナルの企画に基づいて、作品を開発していくといっている。

つまり、今ではテクモの十八番となった、シネマディスプレイ方式などの、ファミコンの機能を限界までひき出し、ド迫力の映像表現力を駆使した作品を開発していくということだ。

●期待

テクモならではの、今までになかった斬新なゲームアイデア。ファミコンとは思えない美しいグラフィックと表現力。プレイヤーの立場から見た、扱いやすい操作性とゲームシステム。こういったところに気を配り、ユーザーが遊んでみて、必ず満足できる作品を開発していくそうだ。となると、テクモの活動から、ますます目が離せなくなる。

HIPPON ▸◂ HIPPON



激闘プロレス!!

テクモからの推薦作

●おすすめソフト・ベスト3

広報担当の辻さんに、おすすめの作品ベスト3を聞いたところ、次の3作品と、それらを選んだ理由を答えてくれた。

No. 1 ――忍者龍剣伝

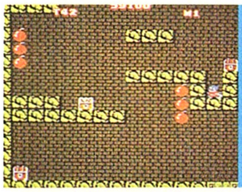
まず、オープニングのすさまじいアニメでビックリ! 壁にはりついたり、忍術を使ったりと、爽快な操作法でビックリ! でもって、スリリングなストーリーと、感動のエンディングで大満足だっ!!

No. 2 ――キャプテン翼

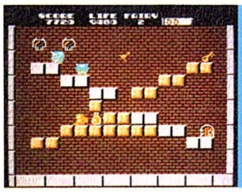
キャラクターゲームはつまらない、という一般論をブチ破った初めてのゲームだ!? あまりにも新しいコンセプトのゲームなので、雑誌の編集者がその分類に頭を悩ませた、というほど画期的なゲーム。現在製作中の『翼II』も、驚くほどスゴイゲームに仕上がりつつある。

No. 3 ――激闘プロレス!!

とにかく、燃える、こする、手が痛いという、超過激なプロレスゲームだ!! 最高のグラフィックと素直な操作性。なが〜く遊べてとってもおトク! とくに2P、対戦は最高だぞ!! と、以上の3作品をおすすめしている。しかし、ファミコンデビュー作の『マイティボンジャック』と『ソロモンの鍵』の両作品だって、現在でも色あせていない名作だといえるだろう。



マイティボンジャック



ソロモンの鍵

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	マイティボンジャック	'86. 4.24	¥4980	4方向スクロール型。ゲーム偏差値つき
C	PZG	ソロモンの鍵	'86. 7.30	¥4900	固定画面パズルACG。業務用から移植
C	STG	スーパースターフォース	'86.11.11	¥5300	『スターフォース』に謎解きをプラスした
C	ACG	アルゴスの戦士	'87. 4.17	¥4980	RPGの要素が入っているアクション
C	SPG	つっぱり大相撲	'87. 9.18	¥4900	ファミコン唯一のユニークな相撲ゲーム
C	SLG	キャプテン翼	'88. 4.28	¥5500	新分野を確立した、サッカーゲーム
C	ACG	忍者龍剣伝	'88.12. 9	¥5500	シネマディスプレイ方式採用の忍術ACG
C	SPG	激闘プロレス!!	'89. 9. 1	¥5800	アニメ処理のキレイな勝ち抜きプロレス

発売価格リスト 1989年10月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	究極ハリキリスタジアム平成元年版	6800円	5100～6120円	5610円
2	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
3	激闘プロレス	5800円	4060～5220円	4640円
4	スーパーマリオBros.3	6500円	4550～5200円	4875円
5	ファミスタ'89	4900円	3090～4410円	3750円
6	レーサーミニ四駆	5900円	4100～5020円	4560円
7	ロボコップ	5800円	4050～5220円	4635円
8	名門！ 第三野球部	5800円	4060～5220円	4640円
9	コズミックウォーズ	6500円	4500～5850円	5175円
10	キャプテンED	5900円	4100～5310円	4705円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1989年10月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1450円	−72%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	−69%
3	クインティ	4900円	1950円	−59%
4	ワギャンランド	4900円	1980円	−60%
5	ベースボールスター	5900円	1980円	−76%
6	がんばれペナントレース	5900円	1980円	−76%
7	Mからの挑戦状	6000円	1980円	−67%
8	ウイロー	5900円	2580円	−56%
9	美味しんぼ	5800円	2580円	−55%
10	デビンマン	5500円	2580円	−53%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

音楽系企業の雄

●ゲーム解説

『パチコン』ファミコン初のパチンコゲームということで話題に。２つのモードでプレイ可。

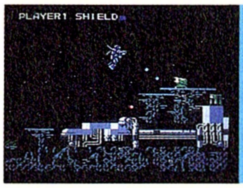
『ハイドライド・スペシャル』T＆E社のパソコンからの移植。画面切り換えのスクロール方式。

『バード・ウィーク』ヒナドリを育てるというアイデアが秀逸。ただ、ゲーム展開が単調。

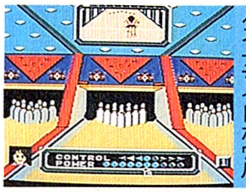
『ディーヴァ』これも、T＆E社のパソコンからの移植。パスワードは、パソコン版と共用できる。



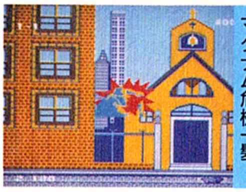
バード・ウィーク



ディーヴァ



ダイナマイトボウル



マグナム危機一髪

『ダイナマイトボウル』ファミコン初のボウリングゲーム。30のレーンの中から１つを選択。

『ZOIDS』トミー社の玩具をモチーフにしたＲＰＧ。３Ｄシューティングの戦闘画面が話題に。

『マグナム危機一髪』自分から見た視点でゲームが進行する。

『ZOIDS２』ゲームシステムは前作とほぼ同じだが、シナリオがパワーアップされた。

●今後の期待

レコード会社ながら、アーティストを登場させたゲームは１本も発表していない。アイドル系ソフトはいつ発売されるか!?

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ETC	パチコン	'85.11.21	￥4900	ファミコン初のパチンコゲーム。全240台
C	RPG	ハイドライド・スペシャル	'86. 3.21	￥4900	パソコンから移植されたアクションRPG
C	ACG	バード・ウィーク	'86. 6. 4	￥4900	親鳥がエサをヒナに与えて成長させる
C	ACG	ディーヴァ	'86.12. 5	￥5500	ＳＬＧ風の艦隊戦もある横スクロール型
C	SPG	ダイナマイトボウル	'87. 5.25	￥4900	５人までプレイ可能なボウリングゲーム
C	RPG	ZOIDS	'87. 9. 5	￥5300	人気玩具の世界をモチーフにゲーム化
C	STG	マグナム危機一髪	'87.12.25	￥5500	銃の照準をギャングに合わせてショット
C	RPG	ZOIDS 2	'89. 1.27	￥5900	パーティー制を導入したシリーズ第２弾

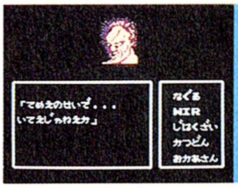
ではない。

最近の代表作としては、『ドラゴンボールＺ』『悪魔くん』『ひみつのアッコちゃん』『新ビックリマン』などがある。

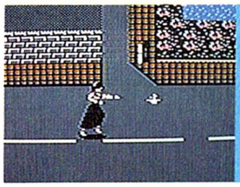
●ゲーム解説

『北斗の拳』パワーアップ型の横スクロールＡＣＧ。パワーアップすると服が破れるなど、原作に忠実なシーンが多い。音声合成が楽しい。

『北斗の拳２』基本的なシステムは前作と変わらないが、ボスだけと戦えるＶＳモードが追加



SWAT



スケバン刑事III



Mr.GOLD

された。必殺技が豊富。

『北斗の拳３』コマンド選択式のＲＰＧになって登場。原作とほぼ同じ内容で、主要キャラは全員登場する。敵のやられ方が相変わらずハデ。

『ＳＷＡＴ』アドベンチャータイプのＳＬＧ。ＳＷＡＴの部隊を率いて、ビルに立てこもった敵を倒しながら進む。戦闘はコマンド選択。

『Mr.ＧＯＬＤ』裁判を行うシラスモードがユニーク。オープニングでは、表示される歌詞を見ながら歌うことができる。

●今後の展開

自社アニメのキャラを使ったゲームがメインなのは変わらないが、今までよりは、オリジナルものが増えそうな気配である。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	バルトロン	'86. 3.19	￥4900	左右自在の横スクロールタイプ
C	ACG	北斗の拳	'86. 8.10	￥4900	人気漫画のゲーム化。格闘技アクション
C	ACG	長ぐつをはいた猫	'86.11.21	￥4900	パワーアップしながら80日間で世界一周
C	ACG	北斗の拳２	'87. 4.17	￥5300	ＶＳモードが加わったシリーズ第２弾
C	SLG	SWAT	'87. 9.11	￥5300	テロリストに捕えられた人質を救出する
C	ACG	スケバン刑事III	'88. 1.22	￥5300	風間三姉妹が主人公。ＲＰＧ風の構成
C	ACG	赤影	'88. 5.20	￥5300	３つのストーリーを戦い、巻き物を捜す
D	AVG	Mr. GOLD	'88. 7.19	￥3400	近未来が舞台の『遠山の金さん』ＳＦ版
C	ACG	ファイティングロード	'88.12.13	￥6200	６つのステージで待つ12人のボスを倒す
C	RPG	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	'89.10.19	￥6200	全８章で構成されたパーティー制ＲＰＧ

HIPPONヒットチャートベスト10

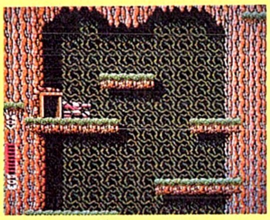
	1988年10月下旬 タイトル		1987年10月下旬 タイトル
1	ドラゴンボール大魔王復活	1	女神転生
2	コナミックスポーツインソウル	2	新・鬼ヶ島前編
3	イース	3	メカ生体ゾイド
4	闘将／拉麵男	4	燃えろ／プロ野球
5	ウイナーズカップ	5	ドラキュラII呪いの封印
6	聖闘士星矢黄金伝説完結編	6	ファミリーマージャン
7	スーパーリアルベースボール	7	水戸黄門
8	霊幻道士	8	ファミリースタジアム
9	三国志中原の覇者	9	スワット
10	ドラゴンクエストII	10	ハイヴェイエイスター

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

メタファイト

サン電子

リアルな動きが気持ちいい～～！



ACGは"絵"と"動き"が命だ。動きがぎこちなかったり、絵がチャチだとヤル気を損ねるからね。このソフトは、その両方がハナマルの出来だ。メタルアタッカーのタイヤの動きがただ者じゃないのだ。前進するとちゃんと回転するし、地を離れるとから回りするして、中にモーターが入ってるかと思うくらいだ。

ホバーを使った飛行シーンもなかなかヤル。タイヤを内側に畳んで、そこからジェットを噴射（古い表現）して飛ぶのには感動したね。キレイな絵がキレイに動くことから、小さな感動は生まれるものだ。そんな小さな感動がポコポコ出てくるよーな作品って大好きだな。　（OK）

トンキンハウス



〒113 東京都文京区本駒込6—14—9
問合せ先　03-942-4138
部署設立　1985年
担当社員数　11名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

新機一転「トンキンハウス」へブランド名を変更。今までのかたいイメージとはまるで違った、新しいイメージで迫る。



いきなりミュージシャン

教育性から娯楽性へ

はっきりいって、ブランド名を変えるまでは、教育ソフトのイメージが強かった。しかし、現状はイメージとは異なる。『いきなりミュージシャン』がその良い例。今までのファミコンにはなかった音楽を、新たなジャンルとして確立したのが印象強い。そして『ロマンシア』などのACGを始め、AVG、RPG、ゲームボーイのソフトにいたるまで、各ジャンルに挑戦する。『シーサイドバレー』は傑作。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ETC	けいさんゲームさんすう1年	'86. 4.25	￥4900	足し算の答えをつけた自動車を捜し出す
C	ETC	けいさんゲーム 算数2年	'86. 4.25	￥4900	足し算引き算をゴルフゲームなどで解く
C	ETC	けいさんゲーム 算数3年	'86. 4.25	￥4900	割り算掛け算を4種類のゲームで解く
C	ETC	けいさんゲーム 算数4年	'86.10.30	￥4900	算数3年までの勉強をカーレースで解く
C	ETC	けいさんゲーム 算数5·6年	'86.10.30	￥4900	分数小数の計算をパズルとＳＴＧで解く
C	ETC	いきなりミュージシャン	'87. 3. 5	￥4900	世界各国のリズムで演奏が楽しめる
D	ETC	ファミリーコンポーザー	'87.10.30	￥2980	作曲も楽しめ、6曲までセーブができる
C	ACG	ロマンシア	'87.10.30	￥5300	パソコンからの移植。ＡＶＧ要素が強い
C	RPG	エリュシオン	'88. 4.28	￥5500	ＲＰＧ要素の高いパソコンからの移植版
C	AVG	太陽の神殿	'88. 8. 3	￥5900	トリックや謎がギュッと詰まった本格派
C	SPG	ロードマン	'88.12.17	￥5500	ＦＣ初の自転車もの。世界14ヵ国で競う
C	AVG	暗黒神話	'89. 3.24	￥5900	パソコンから移植。5章のシナリオ構成
C	SPG	パーフェクトボウリング	'89. 7.25	￥5500	一度に4チーム、8人までプレイできる
Hu	ACG	竜の子ファイター	'89.10.20	￥5600	4種類のワールドを戦うコミカルＡＣＧ
C	SPG	ソフトボール天国	'89.10.27	￥5800	60キャラから1人ずつ選びチームを作る
G	SPG	シーサイドバレー	'89.10.31	￥2980	4ヵ国のチームで、2人構成で競い合う

HIPPON ▸◂ HIPPON

東芝EMI

東芝EMI株式会社

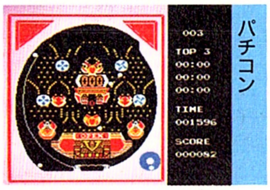


〒110 東京都台東区上野7-2-9
問合せ先　03-847-1491
設　立　1960年10月
資本金　16億6700万円
代表者　乙骨剛
社員数　890名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

東芝ＥＭＩの前身は、1960年10月に創業した東芝音楽工業株式会社。

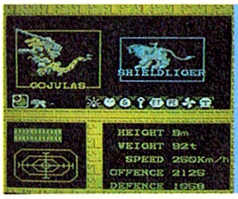
その後、1969年7月にイギリスとアメリカのレコード会社（ＥＭＩ、キャピトル）が資本参加し、1973年10月より東芝ＥＭＩ株式会社となった。日本を代表するレコード会社の1つとして現在にいたっている。



パチコン



ハイドライド・スペシャル



ZOIDS

RPG創成期を形成

●ファミコン参入
音楽産業系の会社としては、ファミコン参入が早く、ファミコンが発売された'83年の2年後に『パチコン』を発表した。'86年3月には、パソコン版で人気のあった『ハイドライド・スペシャル』を発売し、大ヒットとなった。この作品は『ゼルダの伝説』や『ドラゴンクエスト』と同時期に発売され、ＲＰＧの創成期を形成した代表的なソフトといえよう。最近では、人気玩具をもとにしたＲＰＧ『ZOIDS』シリーズで知られている。



ZOIDS2

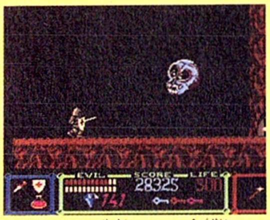
HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ
ファイナルファンタジー スクウェア
苦労すればするほど愛着は2倍、3倍…!!



RPGといえば、『ドラクエ』だと思っているそこのキミ。『ファイナルファンタジー』を忘れちゃいけないぜ。とにかくグラフィックはキレイだし、天野喜孝デザインのキャラクターも、一見の価値ありだ。1本道のストーリーだって、単調なBGMだって、全然苦にならない。

それほど難しい謎解きも、ほとんどなかったしね。あ、そういえばスンゲー悩んだところがひとつあったな。それは、ルフェイン人の町へのいき方。最初、飛空艇でいけるなんて思ってもみなかったもん。それが、あんな小さな平地に着陸できたなんて。考えてみれば、この苦労が愛着を倍増させたのかな…。(TO)

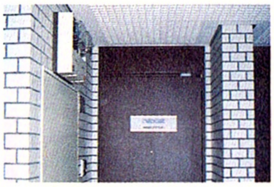
HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ
伝説の騎士 エルロンド ジャレコ
中世のシンボルは、やっぱり騎士だぜ!



ゲームの世界では、「中世」という時代が異常に光り輝いてくるものだ。騎士たちが、自分の力と技のみを信じ、誇りを持って戦い続けたという強烈なイメージ、それと、魔法使いの伝説をはじめとする神秘的な世界は、まさにゲームを構成する上でのフィールドになるべくして生まれてきたようなもの。ちょっと話が脱線したが、『エルロンド』の世界はまさに中世のそれだ。なにしろ、元祖であるアメリカのパソコン版のタイトルが、『ウィザード&ウォーリア』なのだ。

主人公の騎士・エルロンドのスムーズな動き、そして、捕われのお姫様を助け出すという目的もなかなかカッコイイぞ!!(BB)

ナグザット 株式会社ナグザット



〒113 東京都文京区湯島3-11-8
問合せ先 03-839-0080
設　立 1988年6月
資本金 100万円
代表者 池田沢造
社員数 20名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	**NES**	**PCエンジン**
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

PCエンジンのソフトメーカーとして『エイリアンクラッシュ』をひっさげて参入。完成度の高さに驚いたものだ。関連会社の「加賀電子」は半導体ビジネスの大手。ゲームづくりのノウハウを心得ているメーカーである。また、アメリカN.E.SではNAXATを逆さにしたTAXANというブランド名で活躍中。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	ETC	エイリアンクラッシュ	'88. 9 .14	¥5200	気色悪いエイリアンだらけのピンボール
Hu	SPG	ナグザットオープン	'89. 5 .30	¥6300	難易度の高いゴルフ。リアル指向だ
Hu	ETC	ブレイクイン	'89. 8 .10	¥5500	PCエンジン初の本格派ビリヤード
Hu	SPG	デジタルチャンプ	'89.10.13	¥5800	ボクシングゲーム。マイキャラはグローブ

ナツメ ナツメ株式会社



〒162 東京都新宿区喜久井町39
問合せ先 03-232-5251
設　立 1987年10月20日
資本金 2000万円
代表者 小宮松韋
社員数 50名

開発陣に、コナミ出身などのエンジニアが集まり、同人的な形で発足したパソコンソフトメーカー。パソコンゲームでは「三ッ目が通る」など、人気キャラクターを登場させた作品が多い。

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	**パソコン**

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	AVG	東方見文録	'88.11.10	¥5800	文録とマルコをあやつり、旅を進める
C	RPG	ダンジョン&マジック	'89.11.10	¥6500	地上、地下すべて3D画面。魔法も多種

東宝 東宝株式会社



カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	**パソコン**

〒100 千代田区有楽町1-2-1/03-591-6616/1932年8月/63億3281万円/松岡功/1000人/612億8600万円

ご存知のとおり、日本一の映画会社。自社の人気映画キャラクターを利用したソフト作りがうまい。『彷魔が刻』は、カルトな雰囲気が話題になった。最近は若干パワーが落ちぎみのように思える。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	タッチ	'87. 3 .14	¥5000	3人のキャラを同時に操作して進む
C	ACG	彷魔が刻	'88. 4 . 8	¥5300	主人公はジキールとハイド。変身する
C	ACG	ゴジラ	'88.12. 9	¥5800	ゴジラやモスラを操作し、敵基地を攻略
C	ACG	燃える!お兄さん	'89. 8 . 8	¥5800	キャラの口ぐせなど"セリフ"が攻撃手段

DOG Disk Original Group

参加ソフトハウス
- 株式会社 スクウェア
  東京都台東区台東3-12-1
- 株式会社キャリーラボ
  熊本県熊本市大江6-25-25
- クリスタルソフト株式会社
  大阪府大阪市東淀川区豊新3-8-11
- システムサコム
  東京都墨田区両国3-22-8
- シンキングラビット
  兵庫県宝塚市中州1-2-24-503
- ハミングバードソフト
  (株式会社エム・エー・シー)
  大阪府大阪市北区曽根崎2-2-15
- マイクロキャビン
  愛知県四日市市安島2-9-12

カセット	**ディスク**	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

'86年に結成された、ディスクソフト専門のブランド。ファミコン未参入であった小さなソフトハウスの作品を、世に送りだしていこうという意図で生まれた。ロムの大容量化にともなうディスク衰退により自然消滅が残念。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	AVG	水晶の龍	'86.12.15	¥3400	アイコン選択型。サンライズが制作協力
D	RPG	ディープダンジョン	'86.12.19	¥3400	全8フロアの3DダンジョンRPG
D	ACG	とびだせ大作戦	'87. 3.12	¥3400	赤青メガネで立体的に見える3Dアクション
D	SLG	アップルタウン物語	'87. 4. 3	¥3400	画面の中で女の子の生活をシミュレート
D	ACG	ハオ君の不思議な旅	'87. 5. 1	¥3400	全6ステージで表と裏の世界がある
D	RPG	勇士の紋章	'87. 5.30	¥3400	『ディープダンジョン』シリーズ第2弾
D	PZG	磁界少年 メット・マグ	'87. 7. 3	¥3400	磁石の原理を応用。マップは全100面
D	RPG	クレオパトラの魔宝	'87. 7.24	¥3300	エジプト神話を題材にした3Dタイプ
D	RPG	カリーンの剣	'87.10. 2	¥3300	ページ切り替えマップのアクションRPG
書	STG	亜空戦記 ライジン	'88. 7.12	¥ 500	マイキャラが変形するアクションSTG
書	ACG	ムーンボールマジック	'88. 7.12	¥ 500	ボールの動きがリアルなピンボール

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファイナルファンタジーII　スクウェア

涙なくしては語れない、感動のストーリー



シナリオのドラクエ。ストーリーのＦＦとよくいわれる（いわれてない!?）が、ＦＦIIは、まさにストーリー重視の作品だ。

どこかへ出かけてアルテアに帰ってくると、町の人が違うことを喋ってくれたりして、キャラに人間味が感じられるのが嬉しいね。ちょっと遠出すると、妙にフィンが気になったりして、戻ってくると案の定、近くの町がつぶされてたりする。本当にドラマって言葉がよく似合う。

それゆえに、ダンジョンのだるさが目立っちゃうのがちと残念だ。ストーリーがそこで止まっちゃうからね。ミシディアの塔には泣かされたもん。その辺、ＦＦIIIに期待したいな。（ＯＫ）

埋れた名作ソフト

タロット占い――スコーピオンソフト

ファミコンだって占いブームに乗るヨン♥

やっぱしタロット占いといったら「古代ケルト十字法」だと思うのよね。ところがぎっちょん、これにはケルト十字法は入ってないの。わたしはソコが不満なのだ。ぷんぷん。

けどね、雰囲気はヨイヨイだわ。特にカードのシャッフルの仕方がイイよね。じゃかじゃかかきまぜるの。本格的よ。それとかカードをめくった時の音楽。神秘的で、きゃひーん♥

でも、イチイチカードめくるたびにロードすることないと思う。待つのはイヤよ。あと、字の表示速度も速ければイイのに。占いも、もっと深ければなぁ。それでもナゼかよく当たるのでゆるしちゃうケドね。（ＫＩ）



トーワチキ　株式会社トーワチキ



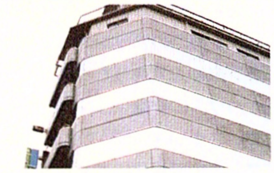
〒101 千代田区岩本町2-18-14 藤井第一ビル４Ｆ
問合せ先　03-864-7230
設　立　1986年５月
資本金　1000万円
代表者　馬渕宏
社員数　７名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

親会社はレジスターのメーカー。その技術をファミコンに生かす。『アイドル八犬伝』は会心の作。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	AVG	シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件	'86.12.11	￥5000	アクション要素あり。画面がスクロール
C	ACG	エルナークの財宝	'87. 8.10	￥5300	善悪の性格を決める。全方向スクロール型
C	AVG	名探偵ホームズ霧のロンドン殺人事件	'88. 5.13	￥5800	コマンド選択型。殺人事件の犯人を捕える
C	ACG	ガーフィールドの一週間	'89. 4. 7	￥5500	アメリカの人気キャラのほのぼのゲーム
C	AVG	名探偵ホームズ Mからの挑戦状	'89. 5. 1	￥6000	全５章のコマンド選択型。３Ｄ迷路も登場
C	AVG	アイドル八犬伝	'89. 9.14	￥6000	明るいムードのサクセスストーリー

徳間書店　徳間書店インターメディア株式会社



〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店第２別館1F
問合せ先　03-459-1700
設　立　1987年４月１日
代表者　徳間康快
社員数　約100名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

徳間書店系列のニューメディア部門。ファミコン参入は意外と早く'85年12月。『ロットロット』は異色のパズルアクションゲームとして評価が高い。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	エグゼドエグゼス	'85.12.21	￥5200	全99面。２種の武器を使いわけて進める
C	PZG	ロットロット	'85.12.21	￥5200	画面に流れ込むボールを矢印で誘導する
C	ACG	ゴーストバスターズ	'86. 9.22	￥4500	集まってくるゴーストを捕え、ボス攻略
C	ACG	ラビリンス	'87. 1. 7	￥4900	迷路状になっているエリアで、鍵を探す
C	ACG	夢幻戦士ヴァリス	'87. 8.21	￥5500	パソコンから移植。横スクロール。全５面
C	ACG	キャプテンシルバー	'88.12.16	￥5500	アーケード版からの移植。画面がキレイ
D	RPG	マグマプロジェクト ハッカー	'89. 8.11	￥3500	ドラクエタイプ。３Ｄダンジョンを採用

GAME SOFT REFILL HIPPON



ゲームソフトリフィルのページは、たくさんの情報をより早く、わかりやすく引き出すために「あいうえお順」になっています。各ソフトメーカー名で検索してください。

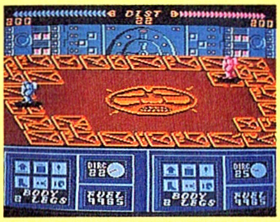
A Ka Sa Ta Na Ha Ma Ya Ra Wa

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ブリーダー

ソフトプロ

誰にも負けないロボットを作り上げる悦び



ロボットを作って戦わせる、ただそれだけのゲームなのに、ついついハマってしまうオモシロサがある。試合中にはまるで手を出せないもどかしさ。自分のロボットが戦っている姿を見る目は、きっと、子供を見る親の目と同じなのではないかと思う。

このゲームには、作り上げていく楽しみがある。決して勝ち負けだけがすべてではない。

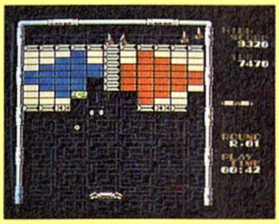
ただし、このゲームは決して1人でやってはいけない。空しくなるだけだ。友達を集めて、ワイワイと騒ぎながら遊ぶのが、正しい楽しみ方なんだな。ついでに、賭けなんかをすると、もっと盛り上がる。（NA）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

アルカノイドII

タイトー

第2弾は対戦モードがオモシロイ！



いきなり前作の最終面モアイからゲームが始まるなんて演出が、ちょっとニクイこのゲーム。ステージ数やアイテム数も増えて、一層熱い戦いが展開される。

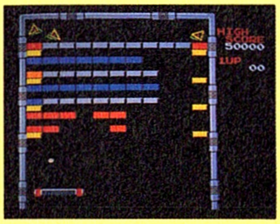
その中でも、一番熱くなれるのが〝対戦モード〟だ。1人でコンピュータと対戦することもできるが、やはり友達と2人で対戦するのがオススメ。〝コートのまん中に障害物のあるテニス〟のような感じなのだが、これがかなり白熱する。このモードだけをゲームボーイで発売したら人気が出そうだ。でも、このゲームに熱中してるときの、自分の顔を鏡で見たら、きっとめんたまが画面のボールと同じ動きをしてるんだろうな。（AK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

アルカノイド

タイトー

輪廻するゲームの快感は永遠に不滅です！



その昔、インベーダーゲームと並んでブロックくずしがゲームセンターの中枢を占めていた時期がある。しかし、月日がたつにつれ、ブロックくずしの筐体は、波紋のようにゲームセンターの片隅へと追いやられた。

それからn年後、『アルカノイド』と名称を変えて、ブロックくずしがゲームセンターの真ん中を陣取った。ブロックがカラフルになり、パワーアップアイテムも登場。3面がちとムズかったけど、このブロックくずし転生版には異常にハマった。

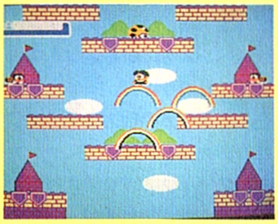
やがて、ファミコンにも移植され、ブロックを壊す快感を自宅で体験できるようになった。これこそ永遠の快楽か!?（TO）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

レインボーアイランド

タイトー

アーケードで人気を得た良質アイディア



「かわいいキャラが、虹を出しながらピコピコ飛び跳ねている」といった画面。女の子にウケそうだなってのが第一印象。

その〝虹〟ってのが、敵への攻撃と主人公の移動を兼ねてるというところも、目立つ部分だと思う。要するに、〝虹〟がすべてなのだ。〝虹〟さえ上手に使いこなせれば問題ないんだよね！

ところがこのゲーム、操作が割とムズい！　アイテムの数がとにかく多かったり、過去の自社ゲームのパロディ面があったりと、オイシイところばかりだが、並の腕じゃ全面は解けぬのだ。

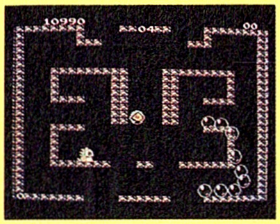
実は私、ダライアスと奇々怪界の面が遊びたくて、このソフトを買ってたりする。（HK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

バブルボブル

タイトー

まるでヌイぐるみにしたいキャラクター



鬼の様にメルヘンチックで、かわいいゲームをプレイしたい方々にオススメしたいのが、この「バブルボブル」！　とにかく画面中アワだらけ！　ボーっとブラウン管を見つめていると、何だか幸せな気分になってくるという麻薬の様なソフトだ!?

何といっても、面数は100面以上という豊富さ！　BGMも最高だし、どの面も良く考えられたモノばかりで、ホント、楽しませてもらったよ、ウン。

まあ、多少キャラがチラつくってのは我慢して、せっかく2人同時プレイなんだから、女の子と一緒に遊びたいモンだ。

え？　ゲームやる奴に女の友達はいないって？（HK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

究極タイガー

タイトー

シューティングの極みを目指すのだ!!



後にも先にも、「究極」の2文字がついた作品はただ1つだけ。それが、この『究極タイガー』ってわけだ。アーケード版を初めて見たときから、俺はこいつの虜になった。「絶対に勝ってやる!!」そう思い続けた。

しかし、さすがにその名の通り、そうそう勝てはしなかった。というより、歯が立たない。軍事予算(!?)の百円玉はすぐに底をつき、後に残るのは、余りにも固いボスキャラ軍団の残像だけ。自分の乗ったヘリが撃墜される夢まで見たことがあった。

PCエンジン版でも、その悔しさは変わらない。とにかく忠実に移植してあるんだ。連射パッドまで壊したぜ。（BB）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ビーバップ・ハイスクール

データイースト

高校時代はこの世の極楽、ってかぁ!?



はっきりいって硬派です。高校時代の私は。だからといってはなんですが、親しみ感じてしまうのよ。ってなわけで『ビーバップ』でやんす。基本的にはアドベンチャーゲームです。だけど、ヤングマガジンや映画で『ビーバップ』を見たことあるヒトなら、思わずニヤけてしまうコマンドがいくつかあるぞ。

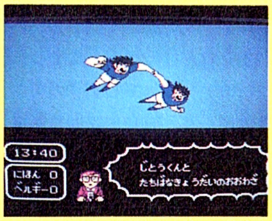
最高なのは「なぐる」のコマンド。なんてったって、気にいらねーヤツはボコボコ殴るっ!相手の泣きっ面見るのも笑えるし。おっと、これだけじゃないんだぜ。情報を吐かせる手段でもあるんだからな。ギャグたっぷり、遊び心たっぷり。カル～く楽しめる名作ですぜ。(MN)

埋れた名作ソフト

キャプテン翼

テクモ

スポーツソフトに一陣の風を巻き起こした!!



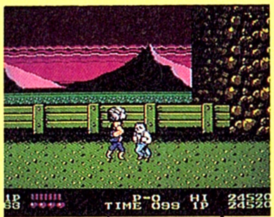
ファミコン用のスポーツソフト、それもサッカーを題材にした作品。という最少限の知識だけで『キャプテン翼』の内容をイメージすることは不可能だ。何しろこのソフトは、今までの「スポーツ」という作品ジャンルにまったく新しい風を吹き込んだ。作戦決定はコマンド選択。翼くんをはじめ、成長していく各選手の能力値。作戦の結果はみごとなアニメーションが教えてくれる。シミュレーションゲームのようではあるが、RPGのようでもあり、だけどスポーツゲームなんだ。まるで絵本を見ているようなふんい気で進む『キャプ翼』。原作のファンでなくとも楽しめる作品だ。(BB)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

双截龍(ダブルドラゴン)

テクノスジャパン

超バイオレンスアクション、登場!!



外国映画、特にアクション、サスペンスものが好きな人ならわかると思うけど、日本人と外国人のケンカの仕方は明らかに違う。物騒な話だけど、ケンカの時のナイフの使い方だって全然違うんだ。たとえば、同じテクノスジャパンの作品『ダウンタウン熱血物語』の主人公、くにお君のアクションは、純日本風のドタバタケンカなんだ。

ところが『双截龍』の主人公のアクションは、見事なほどアメリカナイズされてる。パンチ、キック、ひじ打ちなど、どう見たって日本人の身のこなしじゃない。もちろんゲームでだけど、腹の底から、本当の暴力を楽しみたい人におすすめだ。(BB)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

マイティボンジャック

テクモ

空中での操作テクニックが勝負のカギ!



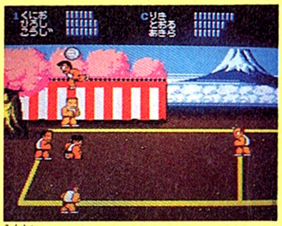
正直いうと、とても新しかった。はっきりいうと、アクションゲームの革命だと思った。ジャンプというアクション要素を最大限に引き出し、ふくらませた作品だった。もともと、アーケード版から移植されたものだが、ファミコンのほうが完成度、高いんじゃない? と思った。ゲーム内容は、すべてジャンプを軸に回っている。だが、バリエーションが豊富すぎて、何時間ゲームしていても飽きない。ジャンプした後、いかに空中で自由な動きができるかが、勝負の決め手だった。そこが最高だった。そして、ゲーム偏差値やマルチエンディングなどのフォローも斬新な魅力なのだ。(PK)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

熱血高校ドッジボール部

テクノスジャパン

格闘球技部、世界中でタイマンだ!!



他人にボールをぶつけることが、いつの間にか「快感!」になるのが、このドッジボールってやつ。ルールはカンタンだし、思いっ切りボールをぶつけ合う、ケンカに通じるものまであるスポーツだし。そんなスポーツにピッタリはまってくれるのが、このゲームの主人公であるくにおくんってワケだ。

熱血高校のドッジボール部をひきつれて、世界各国の高校(!?)相手に大暴れ。もちろん、今回はケンカじゃなくドッジボールの試合だよ。でも、プレイが始まりゃほとんど乱闘感覚!力まかせの必殺シュートが炸裂すれば、画面のちらつきなんて気にならないぜっ!! (DJ)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ソロモンの鍵

テクモ

エディットモード的なパズルアクション



パズルゲームは地味だけど、一度やり始めると止められない魅力を持ってるよね。頭脳をフル回転させて、難関面を解いた時こそ至上の喜び! この『ソロモンの鍵』は、その完成された内容で、パズルゲームの隠れた名作となっているのだ。

私は、このゲームのシステムが個人的に好きである。主人公が、魔法でブロックを出して足場を作っていく、まるでゲームをプレイしながらエディットモードでオリジナル面を作成している様な気分なんだよね。

とにかく、内容もBGMもセンスがイイ、ゲーム偏差値付きという親切さ(?)。パズルゲーム好きなら買い!だ。(HK)

BUG-BOY CLUB

読者の立ち読みは禁じられています。 正しく買いましょう!

気取らない。無理しない。これは、FNNを作る読者が大切にしてきた「笑い」コンセプトです。さわやかで澄み切った「笑い」を、全国からいただいたハガキの組み合わせで、みなさんの心に響かせます。本当の笑いを求めている読者に贈るページです。



- サンダーバード、中華大仙の秘密
- すばらしきPCエンジン
- 知的なウイザード!
- ド迫力の投稿写真ジャーナル!
- 長老、紙コンアトランダム!
- 驚きのへんなもの発見伝!
- その他、心に残る企画が満載!!

Vol.22

B U G ☆ B O Y ☆ C L U B

サンダーバード&中華大仙の大



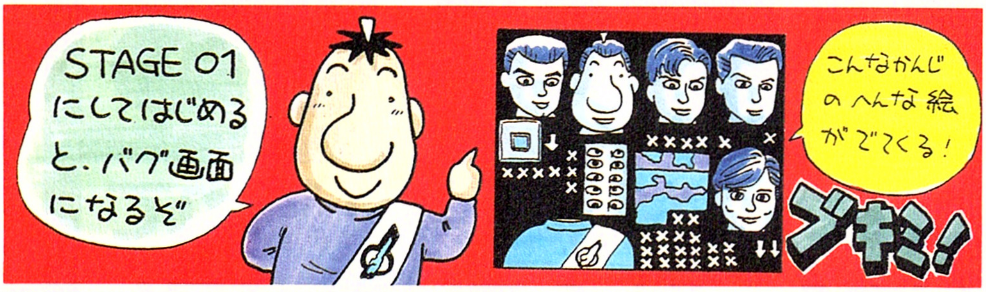
ステージセレクトもサウンドテストも自由自在！

無敵にもなれるし、パワーアップもOKのびっくりモード発見!!

SOFT 5

サンダーバード

今号のトップニュースを飾ってくれたのは、北海道・山中大二郎特派員。報告によると、『サンダーバード』でスゴいモードを発見!!"CONFIGURATION MODE"っていうんだけれど、直訳すれば『全体構成モード』。つまりゲームを進行する上で重要な6つの要素を、自由に選択できるってワケだ。誰でもエンディングを見れる面セレクトや、ヘタッピでも面クリできちゃう無敵モードなど、よりどりみどりの遊び方が楽しめちゃうっ!!



❶コマンドを入力すると……!!



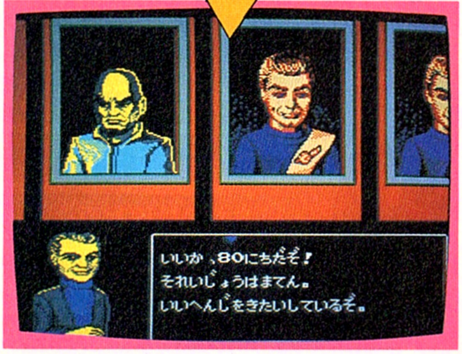
❷エンディングは、"STAGE41"



❸"HARD"にして無敵だっ!!



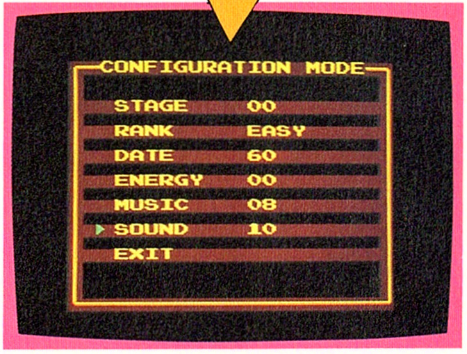
❹"DATE"で残り日数を変更



❺最大エネルギーで攻撃力アップ



❻音楽も効果音も思いのままに!!



Ⅰコンの✚ボタン左上を押しながらリセット後、ⅠコンでA、B、セレクトの順に押す

↑❶電源を入れたら、左のコマンドを入力。❷ステージは1~41までをセレクト。1はバグ画面だ。❸ランクをHARDにすると自機が無敵に。❹残り日数は0~98日まで設定可能。❺エネルギーは0~2。2にすると、最大パワーのままスタート。❻音楽は1~8、効果音は0~15の間で選択しよう！

★特ダネ賞にはソフト5本
SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
SOFT 3 なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

スクープ!

最近話題のシューティングゲーム2本立て! 今回も、あっと驚く新情報をキミにお届け!!



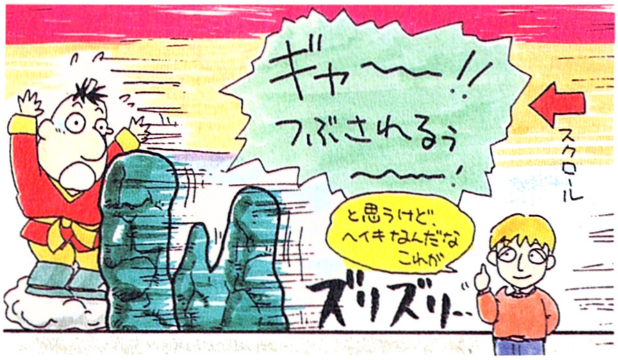
ラウンド4で隠れステージを発見したぞっ!

竜を倒していざワープ! シュールな世界をキミにお届けします

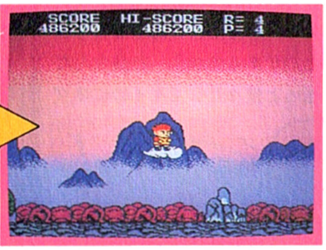
SOFT 3

中華大仙

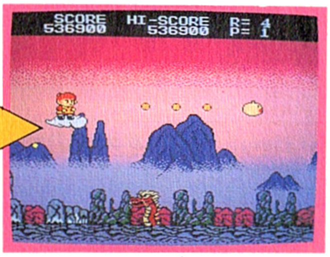
中国色たっぷり、ブリバリのゲームといえば『中華大仙』。千葉県・吉本達彦特派員のゲーム三昧から生まれた技は、四千年の歴史に新たな1ページを加えた。ま、早い話が隠れステージの発見ってワケだなコレが。その分よけいに遊べるから、もうけた気分でいざ拝見。“ROUND??”と“西欧界”の文字表示で始まった、隠れステージだけど、難易度やボスはラウンド4と同じ。注目して欲しいのは、背景だ。サイコロや星がキラキラ浮かんでいてビューチフルだぞ!!



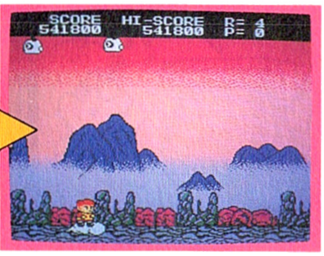
①ラウンド4へGO



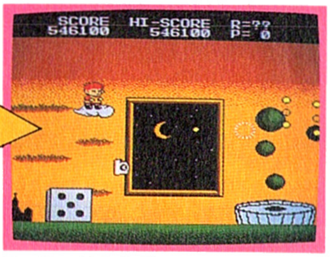
②赤い地竜を倒せ!



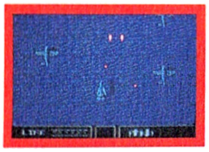
③岩と岩の間に入り



④西欧界へワープ!!



↑①まずは、ガンバってラウンド4へいこう。②ラウンド中盤に赤い地竜が出現するので、コイツを倒すのだ。③地竜がいた岩と岩の間に入り、じっと待ってみよう。④いきなりシュールな世界へワープ!!



ライフの容量を増やせ!

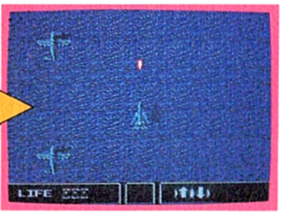
GAME OVER後の笑い

SOFT 1

サンダーバード

コクがあってキレのある情報は、千葉県・バッカスの酒特派員。3個のライフ容量を4個に増やすってんだから、長生きはするもんだ。さらにくり返せば、MAX6個まではイケるとのこと。容量は一度増やせば減ることはないし、ムズい地下面も余裕で遊べるハズ。

①ライフは3つ…



②あっ期限切れだ



③ライフが4つに



↑①ゲームスタート時はライフは3個しかないけど…②ワザと期限オーバーして地球を滅亡させるのだ。③“あと○○にち”のパスワードでコンティニューするとライフが4個に!



あなたも1秒で連射ができる!

どっかの名人もまっ青

SOFT 1

中華大仙

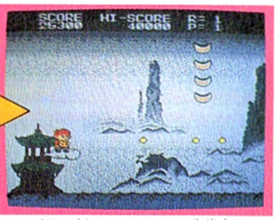
Iコンの✚ボタン下とBボタンを同時に押す

ジョイカードやジョイスティックいらずという、お得な情報源は山梨県・川越基之特派員発。コマンド入力だけで、キミのファミコンも連射機能を装備!! ゲームオーバーになっても、再びコマンド入力すればOKの永遠モンだ。これで指のタコともオサラバ〜!?

①ここでコマンド



②押すだけで連射



↑①各ラウンドの最初で“READY!”と表示されている間に上のコマンドを入力しよう。ピッと音が鳴ったら成功。②すると、Bボタンを押してるだけで、連射、連射、連射の嵐

次号のお題

超人ウルトラベースボール

“ばっろ〜む!!”は超人バロム1。次号のお題は『超人ウルトラベースボール』。超人はいつでもヒーローさ。てなワケで、他人を超越した情報を超音速で送ってチョウだい!!





影に社長の力あり!? なんて謙虚な態度なの

SOFT 1

MOTHER

❶スクロールが止まったら



❷リセットボタンを押すのだ!



↑エンディングが終了したら、リセットを押しっぱなしにする。すると、❷の写真のように"HIROSHI YAMAUCHI"と出てくるぞ!!

茨城県の井坂特派員から、エンディンで隠れスタッフ!? を発見した、という報告が届いた。当局で確認を急いだところ、たしかに普通では絶対に見えないところに、ひとりのスタッフ名が隠されていた! しかも、それはなんと、任天堂の社長の名前ではないか! でも、いったいなぜ、こんなところに社長の名前があるのか? 社長なんだから、もっと堂々としてイイのにネ!!





飛べる!? お兄さん やるじゃあないっ!?

SOFT 1

燃える!お兄さん

❶『ダン』にとびのる



❷お兄さんが浮かぶ

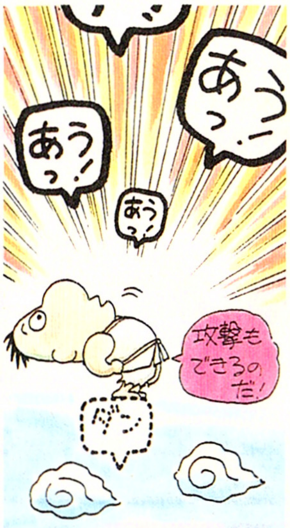


❸戦いに使うと便利!



↑まず、『ダン』のセリフの上にとびのり、✚ボタンの下を押しっぱなしにする。すると、『ダン』が消えても空中に浮いたまま! 攻撃もできるぞ!!

北海道の佐藤特派員から、お兄さんが空中でストップしてしまうとゆー、超・荒技が報告された。これは、『ダン』のセリフが消えたあとでも、そのままの状態で空中に浮かんでいることができる、というバグ技なのだ。しかも、そのままの状態で攻撃もできるので、高いところにいるボスキャラに対して、有効な攻略法にもなるぞ!!





これぞ歩く死体!! 仲間がゾンビに変身!?

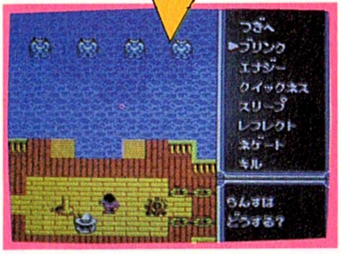
ウルティマ・聖者への道

❶フツーは魂になるのだが…



東京都のこぶとり特派員から、パーティーの中の死人が、ゾンビとなってついてくる、とってもユニークなバグ技が送られてきた。フツーは、仲間が死ぬと魂となってパーティーについてくるのだが、この技を使用すると、生きている状態でパーティーに加わっているのだ。しかも、パーティーがあちこち動きまわっても、そのゾンビだけは、正面を向いたまま移動するぞ。

❷戦闘中にブリンクを使うと



❸ゾンビとなってついてくる

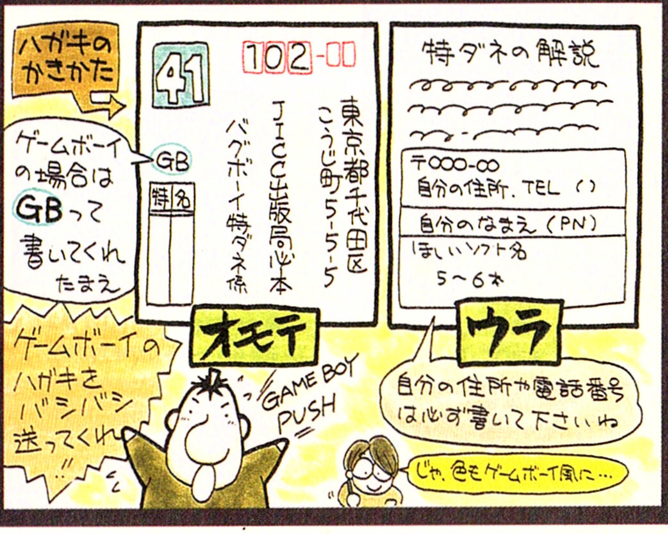


↑誰か仲間が死んだら、1度船に乗りワザと敵と遭遇する。そして、戦闘中にブリンクの魔法を使い、その場から逃げ出そう。再び上陸すると、死んだハズの仲間が生きかえったように動きだすぞ。ただし、そのあと戦闘になると、また死んだ状態に戻ってしまうのだ

特ダネ待ってま〜す!!

ゲームボーイ情報も送ってネ!!

暖かい部屋が恋しい今日この頃。みなさまどうお過ごしでしょうか? ファミコン、それともPCエンジン? コタツに入ってのゲームボーイも、またオツなものですね。つーワケで今回から、ゲームボーイの情報も大募集! ハガキをドンドン送っちくり!!





女湯をのぞこう!!
借金のあとのお楽しみなのだ

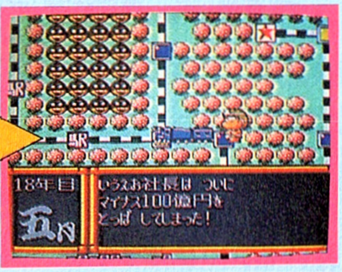
SOFT 3

スーパー桃太郎電鉄

ソフト発売前からあった女湯のウワサ。今回、見事にのぞいちゃったのは神奈川県・三田慶之特派員だ。ローン地獄の借金にあえいでいたら、いきなりみれたんだって。キミのエッチ心を刺激する3人の女のコ。ナマで見るなら、ホラ借金、借金ッ!!



①ローンはつらく…



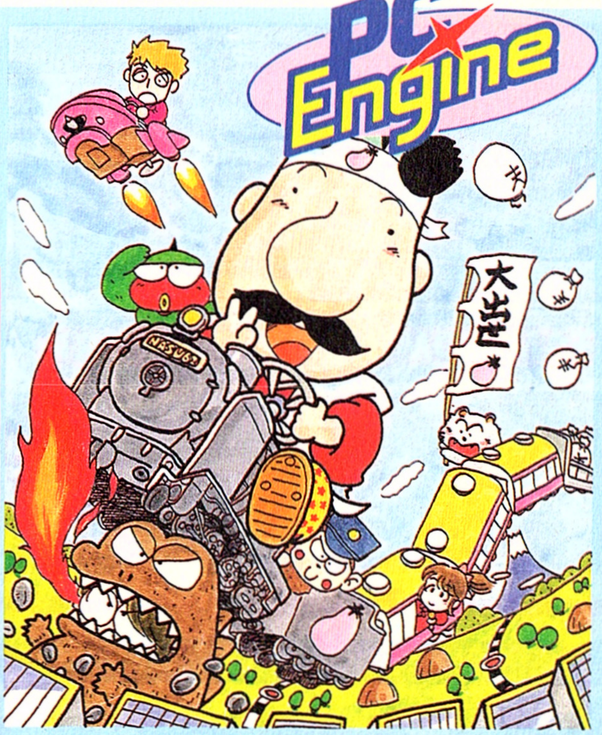
②借金が100億円突破



③アホといわれて…



④ウヒョ♡女湯だ



←女湯ののぞき方は、いたって簡単。借金が100億円を越えればイイのだ。クレジットカードを使いまくれば、あっというまに借金地獄に落ちるハズ!!



その場からコンティニュー
これで楽々クリアだ!!

SOFT 3

オーダイン

高知県の大森特派員から、死んだ場所からコンティニュー、というイカス情報が届いたぞ。この技では、フツーのコンティニューが死んだステージの1番初めから始まるのに対し、死んだその場所からコンティニューできるのだ。もう一度最初からやり直さなくてすむから楽だぞ。



①こうなる前に



②コマンドを入力

①ボタンを押しながらスタート

↑全滅してしまったら、ゲームオーバーの画面になる前に、上のコマンドを入力。その場面から復活だ!!



③コンティニュー



いきなり風林火山!
ステージ1から技4つ!

SOFT 3

武田信玄

埼玉県の渡部特派員から、スタート直後から、風・林・火・山の技が使えるという、ベリー、ベリー、グッドな情報が送られてきた。本当なら、ステージ4までいかないと覚えられない4つの技が、ステージ直後から使えるんだから超お得! これさえ使えば、最終ステージまで楽勝で進めるネッ!!



①スタート直後に



②大技サクレツ!!

セレクトを32回押してポーズを解除

↑スタート直後にRUNを押し、上のコマンドを入力しよう。ステージ1なのに、風・林・火・山の4つの技が、すべて使えるようになるぞっ!!

PC Engineの情報大募集!!

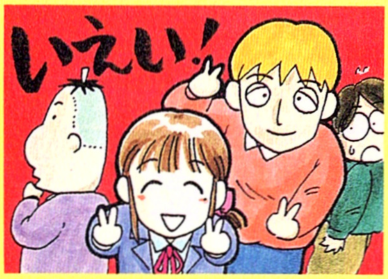
これから年末年始にかけては、PCエンジンのソフトも新作ラッシュ! 面白いゲームがドンドン出る。キミたちも、技を探すのに張り合いが出るってもんだ。でもって、その技をハガキに書いて送ってくれれば、オレたちにも張り合いが出るってもんだ。



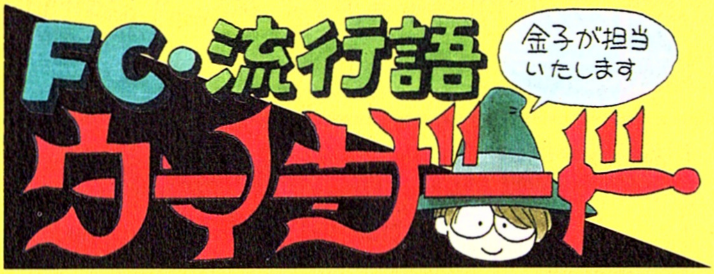
FAMICOM NEWS NETWORK

いいか、よく聞け！ボツは没だ！ 悔しかったら耐えて燃えろ!!

寒気がして鳥肌が立つくらい、感動するコトってあるだろ!? ブルブルふるえて思わず服着たくなるくらい、感動的なお笑いをブッぱなすぜ!! 笑う門には服着たるってコトだ！

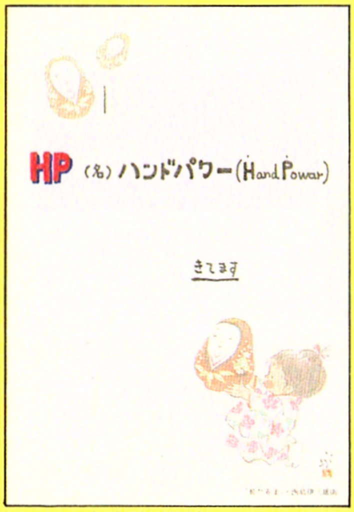


読めば聖者になれる、笑いの教本



バーボット (名・形動ダ)やせている人のこと。「あの子って——だね」
沖縄県・なすか
♨見た目は細くてきゃしゃなのに、一撃必殺の技を持ってる人のことを——という。つまりさとみちゃんのことだ。

だきあわせ【抱き合わせ】 (名・動)ブ男とかわいい女の子のカップルのこと。またはその逆。
愛知県・山口寛憲
♨許せないよなぁ、——なんてさっ！



↑愛知県・幻王まんめ



↑福島県・ブリタニアの平民

モンスター (名)莫大な財産や宝物を持っているため、命をねらわれる人。また、それを阻止しようと攻撃的になる人。
静岡県・テドンかつどん
♨なら、冒険者は強盗殺人犯ですな。

ギーグ (名・動スル)何かするたびに台詞を吐く奴。「桃太郎侍って、いちいち——するなぁ」
福岡県・逢瀬あきら
♨鞘がくっついたままで人を斬ったりしてね。そりゃ、ホモ太郎だっつーの。

ステータス (名)自分の能力を数字で表したもの。通信簿。＝つよさ。
神奈川県・だんびら＋1

カドルト (名・動スル)どんなヤバイことになっても、これ1つで解消できるが、ヘタをするとかえって墓穴をほりかねない事態におちいってしまうもの。
東京都・船津歩
♨ヤッちゃんの車のバックミラーをうっかり割ってしまったので、瞬間接着剤で——した。バレたら命はない…。

オリビア (名)地縛霊。「これは一種の——ですね」
京都府・零戦

せきか【石化】 (名・動スル) カチコチに緊張すること。「Aのヤツ、このまえ弁論大会に出たんだけど——して何も言えなかったんだって」
北海道・いむ

ばくだんいわ【爆弾岩】 (名)①何をされてもじっとガマンしている、気の弱い人。②普段は無口でおとなしいが、怒り出すと手がつけられなくなる人。
東京都・酸斗配夢

ひみこ (名・動スル)猫かぶりのこと。「へえっ、さとみちゃんて最初は——ってたんだぁ」
千葉県・つくだに
♨サマンオサの王でもいいじゃん。

イオ (名・動スル)すみずみまで、まんべんなく臭いがいきとどく、最高にでかい「屁」のこと。「だれか今——したなっ！」
新潟県・潮塚齊

ぼうけんのしょ【冒険の書】 (名)日記帳。「今日も——を書かなくっちゃ」
沖縄県・はやの
♨——は毎日つけよう。いつデータがとぶ(記憶喪失)かわからないからね。

ソフト〈soft〉 (名)くじ。あたりくじ。「——付きのアイス買ってきてぇ」
熊本県・きんぐどらごん
♨ソフトクリームとまちがえるって！

キングスナイト (名)うそつき。「大人なんてみんな——だ」
富山県・けにいブルー
♨——は泥棒の始まりとでも言うのか。

今号のキキチガイ **ゲリラ➡ゴリラ** 私「ゲリラって怖いよねー」 友人「私、ぬいぐるみ持ってるー♡」 私「えっ……」 友人「一緒に寝てるのよ♡」
大阪府・南部峰子
♨あはははっ。一緒にねてるのかぁ。そりゃ、怖いわなぁ。ライフルとか使われたら痛いでしょ？

金子：最近ＦＦを始めた。実はIIしかやったコトなかったのだ。それにしても、なかなかレベルが上がらんのね。この分じゃ、クリアするころにはIIIが発売されちゃうかも!?

ハンドパワーもびっくりっ!!

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん



極度に暇をもてあましている、へんなやつ！

神奈川県・浪人マスター

作品名「ウルティマでテトリス」。自称大学浪人からの投稿。いったい、何時間かけてこの画面を作ったんでしょ。何だか、私まで孤独のさみしさをひしひしと感じちゃう力作でした。



これぞフェイスパワー！　肌の荒さがそっくり!!

静岡県・ジョッカーアキラ

ぎゃっはぁっはぁっ！　クリソツーウ!!　手じゃなくて顔に、パワーがキマクリヤガッテマスッだよっ!!　よし、ここまで似ているなら、特別に、年間そっくり大賞をさしあげようっ!!　これは投稿写真ジャーナル始まって以来の快挙だぞ。これからも精進に励んでくれよなっ。あ、それから、特に賞品はないよ。



究極のロリコン駅あらわるっ!?

東京都・禎吉せぶん

おっと、宮崎駿のアニメに出てきそうなオタッキーステーション。まさか、ロリコンの方や保毛尾田さんとかが、たくさんお住まいになっているんじゃ…。あら、やだわ、わたくしまで口調が変に…。とりついたなぁ金子ぉーっ!!

恐怖っ！　怨念の赤い帽子の少女



大阪府・BATMAN

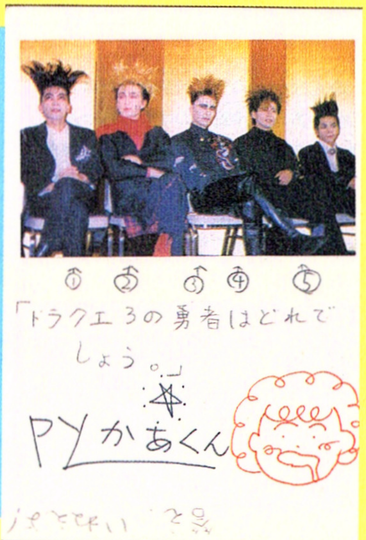
ゲッェッ！　金子にとりつかれた後は、魚にとりついた少女かよっ!?　しかし、そのうすら笑い、本物みたいに怖いからやめてよ。



こりゃ本当に恥ずかしい！

神奈川県・万吉

だめだよ残しちゃ！　左上のはちみつレモンがあるだけ幸せじゃないか、オイラなんて…。



勇者は髪の毛を痛めます

神奈川県・平川真弓

わかったっ！　真ん中じゃないか!?　なーんてね。冗談はさておき、この人たちって、ねずみ花火のメンバーでしょ。なーんてね。自粛中のシナチクだよね。なーんてね。

BUG★BOY★CLUB

今号のキキチガイ　**海部首相➡怪物ショー**

海部首相誕生のニュースを聞いて、友人は「何っ？　国会でそんなイベントをやってんのか!?」といった。

愛知県・岡戸孝宏

意外と本当かも。だって国会って正義の味方より怪物の方が多いっていうじゃん。

ぷっちんくろす：この前、車を買うんだって言ってたけど、現実はそんなに甘くなかった。都内に住んでると駐車場が見つからず、車庫証明がないから車が買えないんだよ！

今だけ今のためにに生まれてきたはずだから♪



「松っちゃんの部屋」



兵庫県・はあくん

前回の「いたスト」イラスト・コーナーに続いて隔週で新登場するのが、ビートルズ・ネタ専門の「松ちゃんの部屋」Part 2。ジョン・レノン誕生50周年を記念してやる特別コーナーだから、おごそかな気持ちで、ハガキ出してくるんじゃぞっ！

いらすとでも質問でも何でもOK。ネタ考えるの何かと大変じゃろうけど、それだけはがきが他のコーナーよりこないだろうから、載ることうけあい。振るって、ご応募下され！



東京都・ねりー・まーく

♨とびきりのフライパン！ おっと、負けちまったい!!



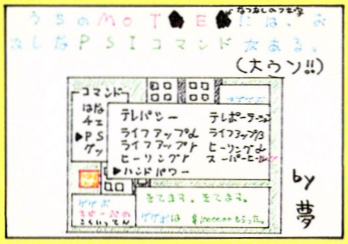
神奈川県・かるなばる

♨な〜に、それ。勝手にやってれば。(by 吉田健)



兵庫県・前川哲也

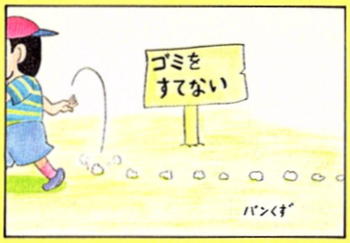
♨誰だってなりたくないって！ 同じマーフィーでも大違い。



兵庫県・敷島国清和夢御前

♨それって当たりまえじゃん！(大ウソ返し)

♨靴下のにほひでもかいでるのかな、とトボけるオイラ。



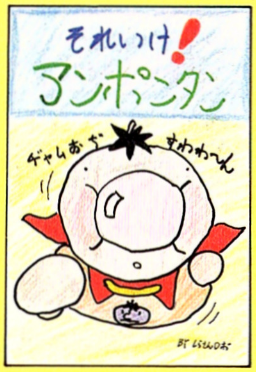
三重県・勇武僧魔

♨あともう1つ、食べ物を粗末にするな！



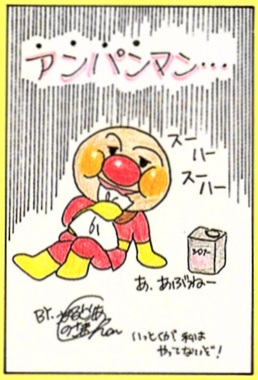
千葉県・むてきのん

♨メパタニ！ ピリオム！ ギャハハハハ!!



三重県・しらさんロボ

♨まさに！ アン・ポン・タン!! ハマリ役。



東京都・さまちゃん

必本かばあガール

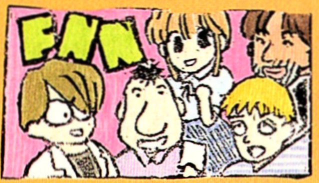


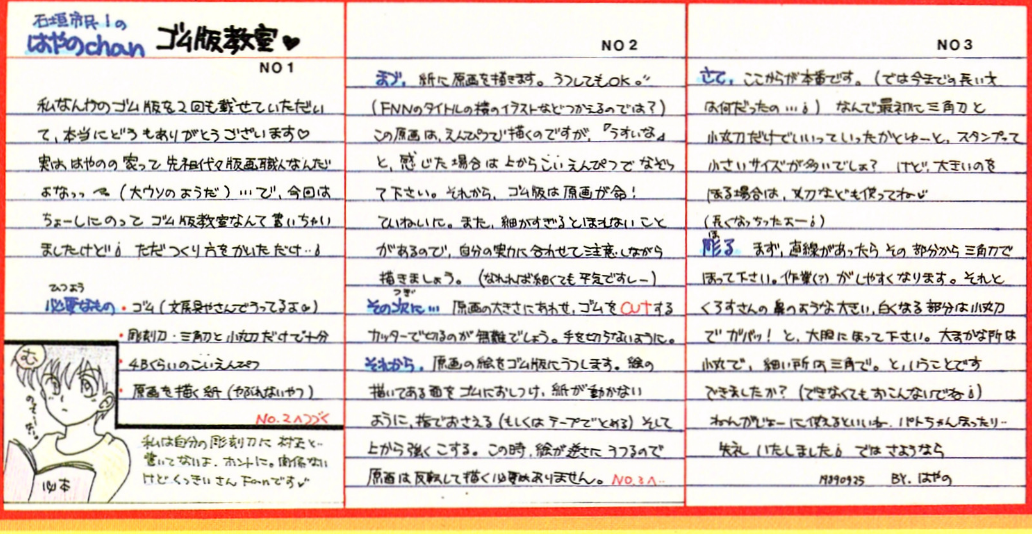
大阪府・伊上あや

♨まちがえても本の上にヨダレたらすなよ。ホラ、そこで口をあけるヤツ！ おまえだおまえ!!

特別企画

みんなからの要望が多かったゴム版の作り方を、沖縄県のはやのちゃんが送ってきてくれたぞ。みんなも作ったら、FNNに送ってね。その他にもオモシロイ手づくりグッズを待ってるよ！ おまけに、はやのちゃんの提供で、下のゴム版を1名の読者にプレゼント。応募は、FNNはやのちゃん係まで。




石垣市民！の はやのchan ゴム版教室♥

NO1

私なんかのゴム版を2回も載せていただいて、本当にどうもありがとうございます♡ 実は はやのの家って先祖代々版画職人なんだよなっっ (大ウソのようだ)…で、今回はちょーしにのってゴム版教室なんて書いちゃいましたけど。ただつくり方をかいただけ…。

必要なもの
・ゴム(文房具やさんでうってるよ)
・彫刻刀・三角刀と小丸刀だけで十分
・4Bくらいのこいえんぴつ
・原画を描く紙(やぶれないやつ)

No.2へつづく

私は自分の彫刻刀に 村上と… 書いてないよ。ホントに。関係ないけどくっきーさんFanです

NO2

まず、紙に原画を描きます。うつしてもOK。(FNNのタイトルの横のイラストなどつかえるのでは？) この原画は、えんぴつで描くのですが、『うすいな』と、感じた場合は上からこいえんぴつでなぞって下さい。それから、ゴム版は原画が命！ ていねいに。また、細かすぎるとほれないことがあるので、自分の実力に合わせて注意しながら描きましょう。(なれれば細くても平気ですしー)

その次に… 原画の大きさにあわせ、ゴムをCUTする カッターで切るのが無難でしょう。手を切らないように。

それから、原画の絵をゴム版にうつします。絵の描いてある面をゴムにおしつけ、紙が動かないように、指でおさえる(もしくはテープでとめる) そして上から強くこする。この時、絵が逆さにうつるので原画は反転して描く必要ありません。NO.3へ…

NO3

さて、ここからが本番です。(では今までの長い文は何だったの…。) なんで最初に三角刀と小丸刀だけでいいっていったかとゆーと、スタンプって小さいサイズが多いでしょ？ けど、大きいのをほる場合は、丸刀なども使ってねー (長くなっちったネー。)

彫る まず、直線があったらその部分から三角刀でほって下さい。作業(?)がしやすくなります。それとくろすさんの鼻のような大きい、白くなる部分は小丸刀でガバッ！と、大胆にほって下さい。大まかな所は小丸で、細い所は三角で。ということです できましたか？(できなくてもおこんないでネ。) ねんがじょーに使えるといいね。1ページちゃん使ったり… 失礼いたしました。ではさようなら

1990925 BY. はやの

今号のキキチガイ **ノリ子➡法子**

A君「まったくてめえはノリ子みてえだな」ブス「あたしってそんなにカワイイかなぁ。てれちゃうなぁ」A君「……」

群馬県・キカイダー河野

♨何それ。それはキキチガイじゃなくて、単なるカン違いってやつじゃないの。

DREAM RUSH 赤松：へへへへへ…。念願かなって11月25、26日の2日間ともU2のチケットがとれたのだ。何があろうと、意地でもいってやるんだもんね。

ハガキが少ないよっ!! こらコラ

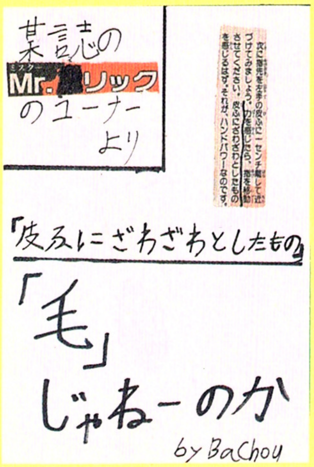
へんなもの発見伝

さとみの担当でーす



消印大阪府・サマンサジュエル

そうそう、取扱説明書に「踏むな」ってあるでしょ？ 踏むなら青いディスクよ。



滋賀県・馬超孟起

馬っちょんって左手の毛が長いのね。1cm以上あるでしょ。脱毛してみたら？

★★★優秀★★★



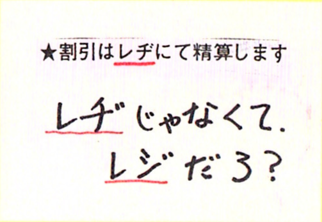
京都府・くるま弾吉

ホームズのマネかな？ 変装も趣味の1つ。ゆるしてあげてよ。ホントのヒゲのソリあとがしらじらしい感じだけど。



山口県・匿名希望

え？ はだか見たいの？ だめだめ!!



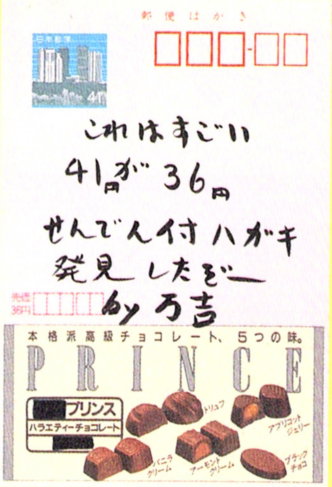
広島県・神岡ゆっこ

そのこだわりが好き。そう「レジ」だよ。



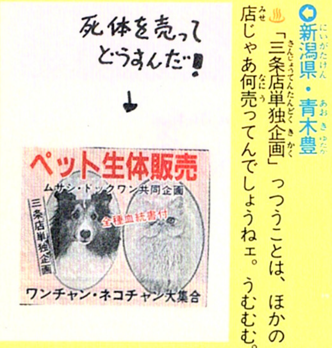
東京都・禎吉七番

清✖の飛びひざげり!! 平✖は中段受けの姿勢を取った!! 実写版ケルナグールね。



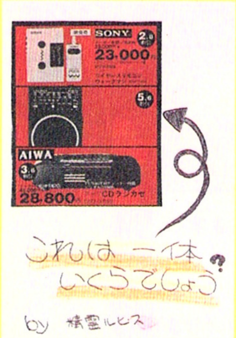
神奈川県・万吉

みんな知ってるってばー。ハガキもったいないからやめなさいってば、こんなこと。



新潟県・青木豊

「三条店単独企画」っつうことは、ほかの店じゃあ何売ってんでしょうねェ。うむむ。



埼玉県・精霊ルビス

宣伝バージョン『マインドシーカー』。ここに込められた価格を当てて、超能力を覚醒!!

FC座右の銘

次こそは いってたまるか交番へ
(ドラクエIV発売日)
愛知県・かとやん

でかける時は忘れずに 忘れた時はでかけずに
(ゲームボーイ)
茨城県・広目天政宗

望むなら 死なせてみよう フライングマン
福島県・ブリタニアの平民

ハガキよ。FNNに届いているか
(風よ。龍に届いているか)
東京都・白石ありさ

ぼくのネタを 知りませんか
(ブルーハーツ)
兵庫県・はあくん

24号まで 泣くんじゃない
大阪府・幻・H

今号のキキチガイ **あいさつ➡わいせつ** 「ちかごろの学生は、わいせつもしないんだから。困ったものですね」東京都・秋月梨依 そうだよそうだよ。昔の学生みたいに手軽にわいせつなんかしねえだよ。今の若人ってばマジメで純真無垢なんだもんね、ケケケ。

さとみ：FNNを書きおえるたびに、みんなの名前や住所を「パソ子」にうちこんでます。おかげですっかし本名とペンネームを一致させることができるよーになったわ。

時代を彩る夢の対決が実現!!(ほんまかいな)

THE対決ダイジェスト



ロードランナー VS エッガーランド

〈判定〉自ら墓穴を掘りロードランナーの負け
群馬県・キカイダー河野
穴があったら入りたい…(L・R談)

UFO VS 矢追純一

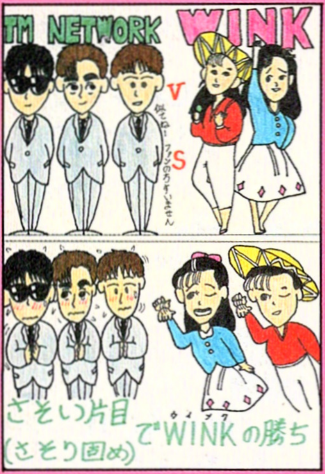
〈判定〉矢追氏が連れ去られて、試合中止!!
三重県・近鉄バッキャローズ
怖い! カップ麵のUFOはオイシイのに…

役満 VS テトリス

〈判定〉つみ込んで、テトリスの勝ち!
宮城県・アルディア
そういえば『役満』て、シブがき隊にいたよなあ。おいおいそりゃ『薬丸』でんがな!!

愛川欽也 VS 楠田枝里子

〈判定〉司会席についたとたん、背が高くなり、愛川欽也の逆転勝ち!
大阪市・ヤバセバビ
チェックが細かいなあ。でも本当にそうなんだよな。背がのびちぢみするなんて、いかすぜキンキン!!



三重県・風来坊
男らしいペンネームのわりには、乙女ちっくなイラストを描くヤツだなぁ。!!

今号のメインイベント

教会 VS お寺

〈判定〉卍固めでお寺の勝ち!
東京都・酸斗配夢
おお神よ!! この判定をお許しください! 教会のクロス(十字架)チョップは効かなかったようです。これはまさに歴史に残る神聖な対決でした。

プレゼント企画 "配P"の時間ですよ!

どーも、おつかれさん。さて、今回もPを配らなきゃね。がんばった人にはFNNPってさ(1字も合ってないじゃん)。がんばれなかった人は、またこんつぎね!

賞品
- 1位 ゲームボーイとソフト3本と通信ケーブル(1名)
- 2位 ゲームボーイ本体のみ(1名)
- 3位 ファミコンソフト1本(5名)

今月のポイントゲッターズ

★1位(4枚) 沖縄・はやの ……3P獲得

★2位(2枚) 群馬・キカイダー河野
東京・禎吉七番
東京・酸斗配夢
福島・ブリタニアの平民
兵庫・はあくん
神奈川・万吉 ……2P獲得

★3位(1枚) 大阪・伊上あや
神奈川・かるなばる
三重・しらさんロボ
山口・匿名希望

★その他1枚採用された者全員……1P獲得

○今までの統計

★1位……13P
兵庫・はあくん

★2位……12P
静岡・ジョッカーアキラ

★3位……11P
群馬・キカイダー河野
東京・船津歩

★4位……10P
沖縄・はやの

★5位……9P
静岡・テドンかつどん
三重・ドラゴン喰エスト
滋賀・アブラハムIII
神奈川・ミーハー石井
東京・SWAT

★6位……8P
三重・風来坊
愛知・岡戸孝宏
埼玉・野安ゆきお

★7位……7P
東京・酸斗配夢
神奈川・万吉
東京・禎吉七番
三重・勇武僧魔
神奈川・かるなばる
福岡・逢瀬あきら
北海道・ゆーきゃん
広島・まっく
静岡・平成京

★8位……6P
滋賀・馬超猛起
沖縄・なすか

★★★ 募集 ★★★

もうすぐ終電がいっちまう! ってな時、キミは走るか、あきらめるか!? 「まだ2号ある」。「もう2号しかない」。そんなのどっちだっていーやな。考えるよりも先に、走り出そうぜ! ハガキ出そうぜ!! てな。



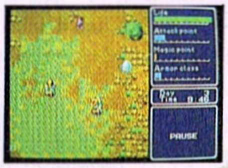
MEGA DRIVE CLUBが
メガドライブファンに贈る年末最大のプレゼント!

「メガ・ドライブのすべて」

メガ・ドライブクラブ責任編集









お待たせしました! メガドライブファン待望の単行本「メガドライブのすべて」の発売が決定しました。年末最高の期待作「ヴァーミリオン」、「TATSUJIN」をメインに、今まで発売された全ソフトと今後の期待作を紹介します。話題の通信ゲームもすべて見せます。乞う御期待!!

12月中旬発売予定
予価1200円

MEGA DRIVE CLUB

掲載ゲーム

- ヴァーミリオン
- TATSUJIN
- ゴールデン・アックス
- ソーサリアン
- ザ・スーパー忍
- Herzog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)
- カース
- アトミックロボキッド
- 忍者COP・竜
- 史上最大の倉庫番
- フォゴットンワールズ
- 孔雀王2・幻影城
- ランボーIII
- スーパーハイドライド
- スーパーハングオン
- 大魔界村
- ファンタシースターII
- スーパー大戦略
- 尾崎直道のスーパーマスターズ
- 北斗の拳・新世紀末救世主伝説
- サンダーフォースMD
- スーパーリーグ
- アレックスキッド 天空魔城
- 獣王記
- ワールドカップ・サッカー
- おそ松くん
- スーパーサンダーブレード
- スペースハリアー
- TEL TELまぁじゃん
- TEL TELスタジアム 他

イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド

ILLUSTRATED FANTASY BOOK GUIDE

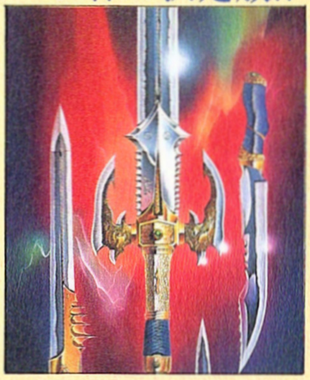
ファミコン必勝本編集部/編
長谷川並一/監修

世界の傑作ファンタジーを
超美麗イラストレーションで徹底解説する
ブック・ガイドの決定版!!

【収録作品】
「指輪物語」J.R.R.トールキン
「ゲド戦記」アーシュラ・K・ル・グウィン
「ナルニア国物語」C.S.ルイス
「コナン・シリーズ」ロバート・E・ハワード
「ウロボロス」E.R.エディスン
「世界のかなたの森」ウイリアム・モリス
「リリス」ジョージ・マクドナルド
「ゴーメンガスト3部作」マービン・ピーク
「ブラス城年代記」マイケル・ムアコック
「アルクトウールスへの旅」デビット・リンゼイ
「魔法の国ザンス」ピアズ・アンソニイ
「最後のユニコーン」ピーター・S・ビーグル
「狂気の山にて」H.P.ラブクラフト
「魔法使いの船」ハネス・ボク
「ダーコヴァ年代記」M.Z.ブラッドリー
「イシュタルの船」A・メリット
「ボアズ=ヤキンのライオン」ラッセル・ホーバン 他多数

【イラストレーター】
末弥純/品川るみ/米田仁士/加藤俊章/佐藤仁彦/高橋政輝/他多数





世界は夢をみる

11月下旬発売予定
予価1000円

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

※価格はすべて税込みです。

文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

ぐるり回って敵を撃つ フォゴットンワールズ



すっかり4ページが固定したメガドライブクラブであります。今号から年末向け特別態勢ということで、期待のRPG「ヴァーミリオン」の情報を連載していこうかと思う。期待しててね。新作紹介は移植作「フォゴットンワールズ」と「孔雀王2」をお見せしよう。どちらもバリバリのアクションゲームだ。燃えるぜ！

MDC Head Line

●10月23日のメガドライブ戦略展開発表会上で、アメリカのパソコンゲーム「ZOOM」の移植を発表した。アメリカ版メガドライブ「GENESIS」でも発売される予定。

●「ソーサリアン」は開発の遅れから来年3月頃の発売になる模様。

今月発売のメガドライブソフト

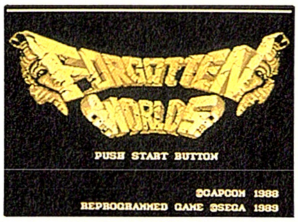
フォゴットンワールズ
■11月18日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

孔雀王2・幻影城
■11月25日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

フォゴットンワールズ

■セガ
■11月18日発売
■¥6000(税抜き)

カプコンの業務用「ロストワールド」からの移植。内容的にはほぼ同じだが、業務用のほうがハード的な性能が高いので、再現できなかった部分が多少ある。しかしクオリティーにはさほど差はない。2プレイヤー同時プレイが可能。



◆天帝に挑む2人の肉体派戦士の過酷な戦い

魔の創造主、天帝バイオスの生み出した破壊神により人類は滅亡しかかっていた。しかし、希望の灯はついえていなかった。人類の悲しみの声が2人の戦士を異世界から呼び寄せたのである。

ありがちな設定がされているこのゲームは、横スクロール型のシューティングだ。ひたすら撃ちまくって敵を片っぱしから倒し、ステージエンドのボスキャラを倒せば1面クリアとなる。全7面。









←↑左の3つがデモ画面。これが終わるとゲームスタートだ。プレイヤー2はどこからでも参加できる

◆回って攻撃！この正確さがキーポイント

このゲームの最大の特徴は主人公たちの回転にある。上下左右さまざまな方向から現れる敵をⒶとⒸボタンでぐるりと回って攻撃するのだ。この操作感に慣れることがまず第1だ。下の写真にあるようにⒶボタンだと左旋回、Ⓒボタンでは右旋回になる。どの方向から現れる敵はどちらに旋回したほうが素早く倒すことができるかということの判断が大切なのだ。慣れると実に楽しかったりする。

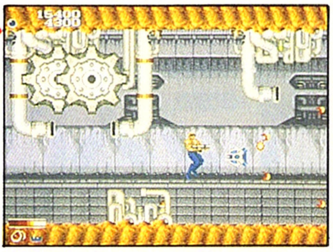


左旋回



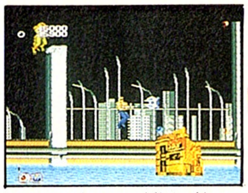
↑なお、Bボタンを押しながら回転すると、サテライトは自転のみを行う

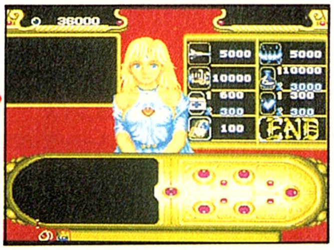
右旋回



◆アイテムがなくちゃ到底先には進めない！

特定の敵を倒すとその跡に青い物体を残していく。これが〝ゼニー〟だ。このゼニーを集め、1ステージ中に1回現れるショップで買いものをしよう。武器のパワーアップやライフの回復、情報なども売ってくれる。なるべく節約していい武器をドンと買うのが賢いお買いものの方法だ。





↑→セリ上がって登場。中では美人のシルフィーが売り娘だ

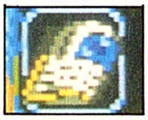
アイテムの一例

【ライフパック】



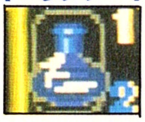
ライフを最大値まで回復させる。最初は300だけど買う毎に高くなり、10000まで上がる

【情報】



そのステージにいるボスキャラの弱点などを教えてくれる。一度知ればあとは不要

【エリクサー】



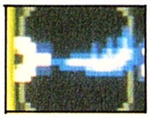
ライフが0になっても、その場で全快し、復活する。2プレイヤーの時はいらない

【ブースター】



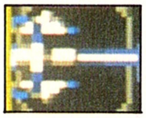
主人公の持っている銃のパワーアップ。3段階あり、サテライトパワーアップより便利

【バーナー】



敵を焼きつくす強力な火焔放射機。破壊力は大きいが射程が短かいのが大きな難点だ

【レーザー】

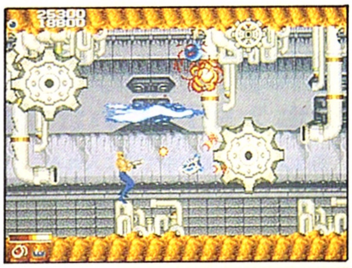


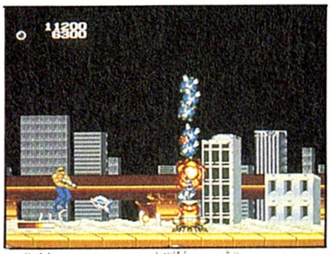
敵を貫通するレーザー。他にパワーアップレーザーや自動追尾レーザーもある

◆全ステージ数は7。2人で協力して戦えばバイオスなど敵ではない

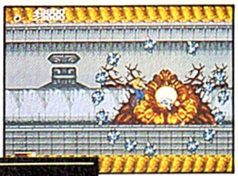
STAGE 1

未来都市の廃墟が舞台だ。前半部はさほど攻撃が激しくないので、回転の感覚をつかもう。後半は歯車地帯に入る。歯車1個を破壊すれば1000ゼニーになる。絶好のお金稼ぎのチャンス！だけどガス管を破壊すると炎が出るぞ。ボスはパラメシウム。接近して戦おう。





↑地面からいきなり出現し、塔になっていく。根元の台の部分を攻撃し、破壊せよ



↑歯車に集中攻撃を加えよう。しかし吹き出す炎には充分に注意せよ

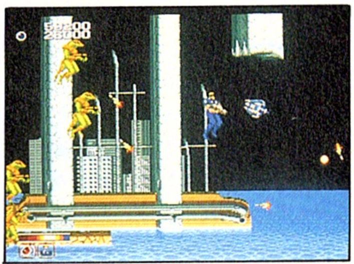


↑サテライトを中心に置いて攻撃。瞬時に倒せるぞ

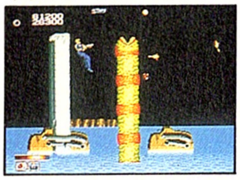
←デモ画面。なかなかでしょ

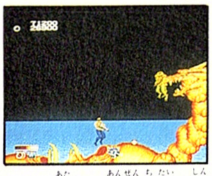
STAGE 2

引き続き廃墟のシーンだが、ところどころ水没している。水の中からは巨大な蛇のような敵がかみついてくる。出現の兆候を見つけたらすぐ左右に移動しよう。ボスキャラはダストドラゴン。心臓の近くに入って接近攻撃をかけよう。時々現れるトカゲ男に注意！



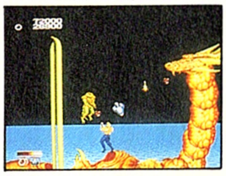
↓勢いよく現れるのですかさずよけないと喰いつかれる





↑この辺りが安全地帯。心臓めがけて撃ちまくれっ

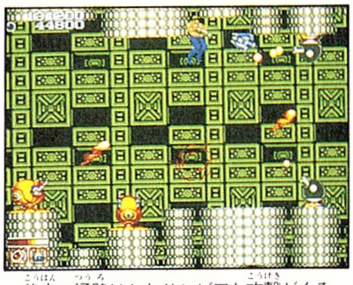
↑後ろの敵はサテライトの追尾ミサイルにまかせる。近づいたら回転



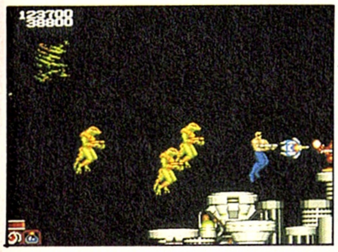
←回ってトカゲ男を撃つ。倒したら元に

STAGE 3

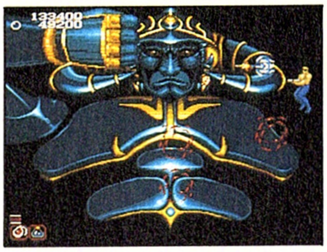
どこかの星に作られたバイオス軍の基地だ。中盤部が右斜め上へのスクロールになっており、砲台群が厳しい攻撃をしかけてくる。後ろからトカゲ男も現れ、目まぐるしく回転しなくてはならない。その先にある障害物だらけの通路を抜けると縦スクロールになる。武神との戦いだ。腕を動かし、目からはレーザーを撃ってくる。顔が弱点だ。



↑後半の通路はかなりシビアな攻撃がくる。少々のダメージは覚悟して突っこめ！

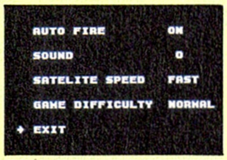


←斜めスクロールシーン。前方をある程度壊したら後ろを攻撃



←一方の肩を壊し、この位置から攻撃すれば絶対安全だ

成沢大輔のフォゴットンワールズ通の…!!



↑このパターンがいちばんプレイしやすい。サテライトの速さに慣れよ



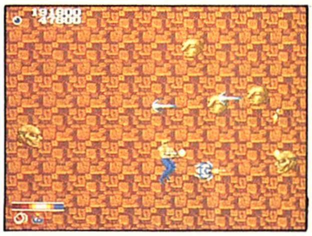
↑写真だとよくわからないが、バーナーで回転するの図。楽しいけど…

最近まだるっこしい隠しコマンドをやめたオプションモードの出現方法。このゲームもプレイ前に選ぶことができる。その中でも特にキーポイントなのは「SATELITE SPEED」だ。ようするに回転スピードなんだけど、通は当然FASTでプレイする。なかなか速くて気持ちが良い。Ⓐ、Ⓒのどちらか押しっぱなしで回り続けると、こっちの眼が回る。気持ち悪いのでやめよう。

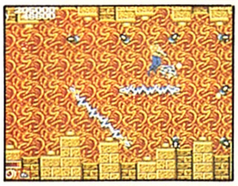
STAGE 4

ステージ3までとはうって変わって古代エジプトの世界となる。矢を持って追いかけてくる古代人や頭だけながら突如矢を吹いてくるモンスター、飛んでくる流星など息をもつかせぬ攻撃の嵐！　回転のコントロールが正確じゃないと苦しい戦いになるだろう。

ボスはスフィンクス。最初は胴体から頭が分離して攻撃してくる。それを倒すと胴体の中からメカニカルなヘビが追いかけてくる。最高スピードじゃないと戦いづらいかも……。

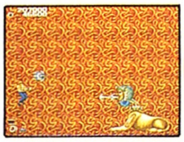


↑レーザーを撃つ前に倒せ

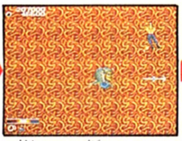


↓次いでヘビが出現。大きく逃げながら戦え

←一気に通り抜けてしまわないと危険



↑まずスフィンクスの姿で登場する



↑頭だけが襲ってくる。逃げながら攻撃しよう



STAGE 5〜

ステージ5は再び古代エジプトだが、敵の攻撃は更に厳しくなっている。ボスのメスケテトとの戦いはこのゲームのヤマ場であるといえるほど苦しい。

ステージ6は古代日本が舞台。古代人やら龍やらが次々と襲いかかる。そしてステージ7は天帝のいる塔へ乗りこむ。縦スクロール中にメカニカルな敵が所狭しと暴れ回る。果たして天帝を倒すことができるか!?



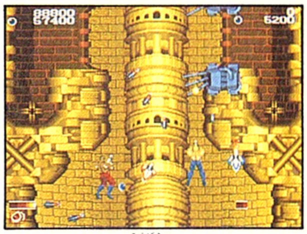
→ステージ5のボスはかなりの強敵。弾の数が凄まじい



←ステージ6。古代人と龍のダブル攻撃



→アイスマンはボスの中でも弱いほう。でもレーザーが全く効かない



↑ステージ7の攻撃はものすごくシビア。ショップが2回出るほど

孔雀王2・幻影城

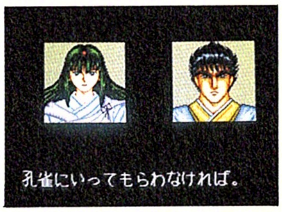
セガ／11月25日発売／￥6000(税抜き)



◇孔雀VS織田信長。現代に蘇った悪魔に挑む男の戦い

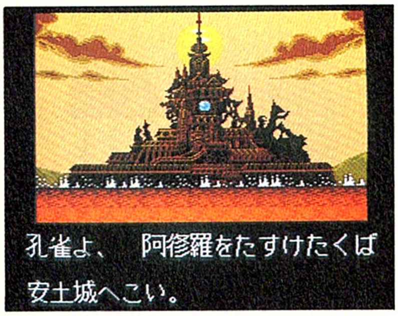
かつてマークⅢでも「孔雀王」が発売されたけど、アドベンチャーゲームだった。対して「孔雀王2」は純粋なアクションゲーム。アニメビデオ版に題材を取り、主人公の密教僧・孔雀が現代に蘇った戦国武将・第六天魔王織田信長を討伐するために戦うといったストーリーだ。

ステージ数は全部で6つ。密林の中から信長が待ち構えている安土城までとなっている。どのステージにもグロっぽい敵が現れ、孔雀のいく手を阻もうとしてくる。対抗するには術を使う。



←孔雀じゃなくては織田信長とは戦えないのだ！

守護神・孔雀王の持つ術で蹴散らしていくのだ。また、アイテムの力で空を飛べたり、王仁丸を呼び出してオプションのように戦わせることもできる。燃烈な戦いに勝つことができるか!? かなり手強いぞ……。



←禍々しさを漂わせている安土城。織田信長の本拠地だ。いきつけるか……


↑タイトル時や各シーン毎に現れる孔雀の勇姿。なかなかカッコいいけど、服が意外とヘンだったりする

術を入手し強力な敵に立ち向かえ！

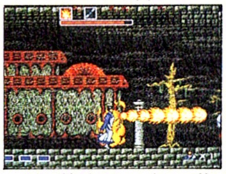
術はステージの途中で手に入れることができる。4つあるので状況に応じて使い分けよう。また、術の強さは画面中の気力メーターの大きさで変わる。気力が早く貯まるアイテムもあるのだ。


←中央上の赤いゲージに注目。気合いをこめるほど強力！

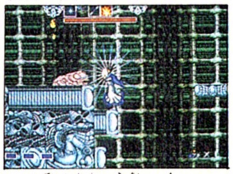
発勁


↑最初から持っている術。通常のショットだが、気合最高時は波状3分裂弾に

不動明王火焔呪

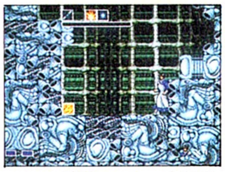

↑炎が棒状に吹き出す。敵に対して自動的に誘導される。便利さでは発勁より上

観世音消魔法


↑一定以上の気合を溜めないと使えない。壁に反射するビームを放つ術だ

不動明王呪！

これは術じゃなくアイテム扱いの武器だ。最強のパワーがあり、画面中の敵を一掃してしまう。この時に現れる巨大な神こそ孔雀王なのだ！


↑この稲妻マークが孔雀明王呪のしるし。取って……


↑使うと孔雀王が現れ、敵に稲妻を落とす。1回きり

◇敵は信長の手下のグロイなヤツら。術を駆使して6ステージを進め！

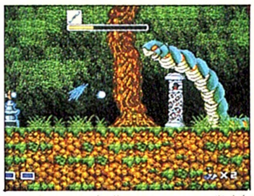
ステージ1は暗い森の中での戦いだ。敵の僧や怪鳥が孔雀に向かってくる。発勁を使って倒していこう。立ち並ぶ木の上にはアイテムが置かれていることが多いので取り忘れないように。ある程度まで進むと骨ばかりの小ボスと巨大なイモムシの中ボスがいる。中ボスを倒せば火焔呪が手に入る。そしてボスとの戦い。素早い動きで跳びかかってくるが、タイミング良く術を使って攻撃すればさほど手強くはない。

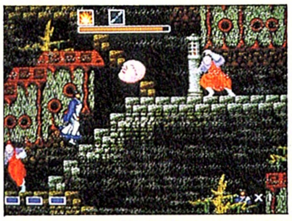
ステージ2は石垣面。石段を昇っていかなきゃならないが、敵の動きがしつこく、ダメージを受けやすい。ボスは六天使。消えては現れるのであせらずにじっくり戦うのがいいようだ。

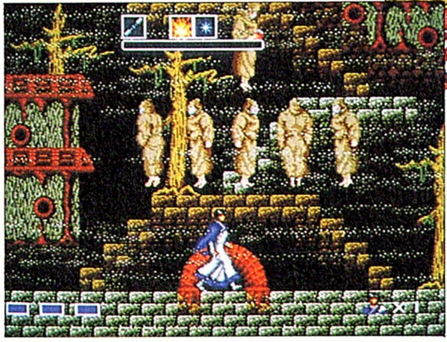
ステージ3は基地風の面だ。動く床や攻撃してくる壁などしかけが多く、ジャンプのタイミングが重要だ。前半戦の山場といえる難しさだ。

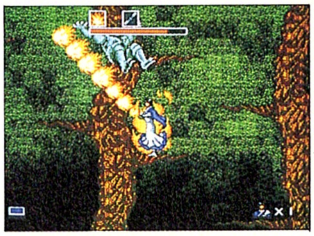
ステージ4はさらにグロになる。内臓ステージだ。アメーバーのような敵が迫る。発勁はほとんど役に立たない。火焔や閃光などの術を使っていくのがいいだろう。

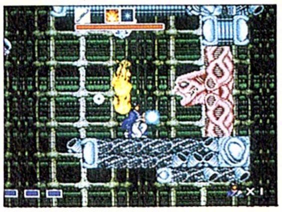

↑鎌を持った僧が襲いかかる。すかさず発勁で攻撃だ。右上のアイテムをちゃんと取ろう


↑中ボスの巨大イモムシは正確に狙いをつけて攻撃すれば何てことのない敵なのだ


←階段上にいる顔だけの敵が強い。割と固い上に実にしつこい動きをする


↑ステージ2のボス、六天使。この後に1体ずつ襲ってくる


←ボスが襲ってきたらタイミング良く火焔を発射！


↓正面の壁の顔、後ろの炎。ステージ3は厳しいところばかり！


↑ステージ4の内臓面。火焔の誘導がしっかりとはたらいてくれる。助かる


←水の中から現れる2匹のイモムシがステージ4のボス。弱点は頭

まだまだ孔雀の戦いは続く。骨で構成されたステージ5や複雑な迷路になったステージ6など手こずらされる場所ばかり。織田信長と戦う前にかなりのダメージを受けてしまいそうだ。

キャラ物としてはなかなかのこのゲーム。挑んでみるかい!?

冬休みの話題をさらう大型RPG！その実態を探る

ヴァーミリオン

セガ／12月16日発売／￥8500(税抜き)

今号から始まった「ヴァーミリオン」の連載。第１回目はストーリーと基本的な進行システムを解説しよう。



ストーリーとイントロダクション

18年前、フォードル国は突如、アーネスト国の侵略を受けた。国王リラダン５世は腹心の部下であるシャトリアンに息子を託し、逃げさせた。アーネスト軍の手により崩れ落ちていく城…。その姿を見つめるシャトリアンの目には死んでいった戦友達と王が写っていた……。そして腕の中にはまだ幼い王子と王家に代々伝わる「知識の指輪」がしっかりと握られていた。

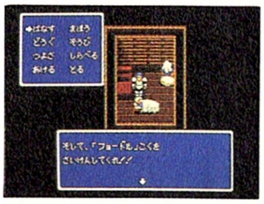
そして18年の月日が経った。



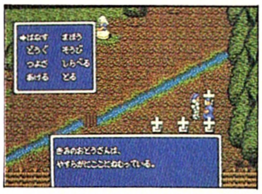
←「ヴァーミリオン」とは勇敢なる戦士のこと。特別な地位のある者は接頭語がついて力を讃えられる

→残されたシャトリアンと幼い王子……。フォードル再建を夢見て生きてきた

主人公がちょっとした冒険を終えて村へ帰ってくると、なにやら人々の様子がおかしい。父が危篤なのだという。急いで家へ戻ると、父は言った。「お前はフォードル王の息子なのだ。私にかわってアーネストを討ち、王の仇を取れ！」と。その言葉に従い、旅立つのだ。



←アーネスト打倒、フォードル再建が最大目的だ

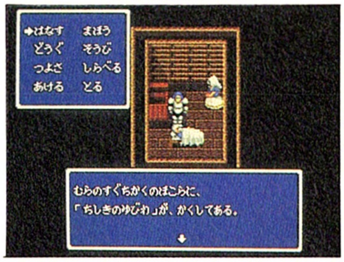


←父の亡骸は墓地に……。手を合わせていざ冒険へ

ゲームシステムについて

基本システムはイベントクリア型になっている。つまり、まずひとつの目標が与えられ、その目標をクリアして街に戻ると、次の街へのマップが与えられる。そして再び目標を与えられる、というシステムだ。ポイントは先へ進むためのマップが与えられることで、これがないと２Ｄマップが自分の周りしか見えなくなってしまう。それでも進めない訳ではないが、かなりキツい。また、目標をクリアするとほとんどの場合、「指輪」が与えられる。この指輪はゲームの中でのカギとなるアイテムで、善が８種、悪が８種の計16種を手に入れなくてはならないのだ。

目標決定



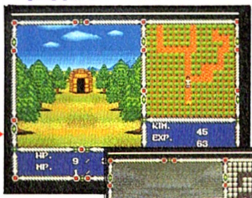
↑最初の目的は村の南にあるピークのほこらにある「知識の指輪」を手に入れることだ

マップをもらう

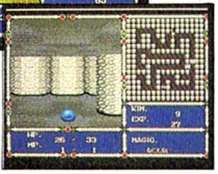


↑村人に話しを聞いて回る。するとピークのほこらまでの地図をもらうことができた

冒険に旅立つ



←ほこらまで進む。もちろん敵はいる



→迷宮内のどこかで地図を入手し、探索

目標クリア！



←「知識の指輪」をもらった。さあ、村へ戻ろう

次なる目的地へ

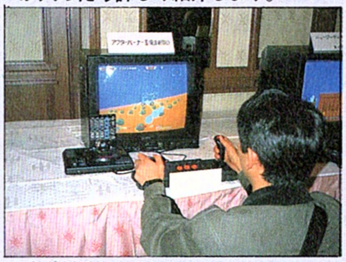


↑会話内容が変わった。次は「エリアス」だ

MEGA DRIVE CLUB

一押し情報!! アメリカから上陸！「ZOOM」に期待

去る10月23日、今後のメガドライブ戦略方針発表会が行われた。会場には100人を越える流通関係者、サードパーティ関係者、報道陣などが集まり、年末から来年に向けてのメガドライブの商品展開などの解説を受けた。詳しくは「NEWS」のページをご覧頂きたいが、新製品の情報があったのでここでも紹介しておこう。正式タイトルはまだはっきりしていないが「ZOOM」というゲームが予定に入った。これはアメリカでヒットしたパソコンゲームで、差しあたってはアメリカ版メガドライブ（商品名GENESIS）で発売され、日本でも出すとのこと。内容は不勉強なので申し訳ないがわからないが、なんとなく期待はできそう。やはりアメリカでヒットしたとなればひとかどの物じゃないだろうしね。いずれ続報が入ったら詳しく紹介しよう。



↑電波新聞社の「アフターバーナーII」も出展。御覧のジョイスティックも発売予定あり

MEGA……………………メガドライバーズサロン

DRIVER'S SALOON



「メガドライブのすべて」で泡吹きながら仕事をしてる成沢です。自分でいうのも何だけど、この本はなかなかスゴイものになりそう。基本的には攻略中心なんだけど、成沢の独断に満ちたコラムや通信の未来についての記事など、盛りだくさんの内容を予定。オールカラーでは新作中心、モノクロはヒットゲームの詳細な攻略など、メガドライブユーザーのバイブルといえる本にします。どうぞよろしく！

本誌Vol.20で募集したモデムのアンケートにお答え下さった皆様、どうもありがとうございました。結果は次号でお知らせするとともにプレゼントの写真は発送をもって発表にかえさせて頂きたいと思います。重ねてお礼を申し上げます。

ところで、最近のお手紙を読んで感心するのは、メガドライブのユーザーはソフトの質についてみんなはっきりとした意見を持っているんだなあ、と思うこと。ハードの性能を生かしきっていないソフトに不安を抱き、悲しんでいる。モデムのアンケートに答えてくれたかたや東京都の石井君、愛知県の全開のキムなど色いろな意見はセガの状況を反映しているようだ。セガからの答えのひとつは年末の作品群にこめられているかと思うが……。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

こんちわ。月例テストのために徹夜つづきで昼夜の区別ができない。それで息ヌキのためにハガキ書いてんだ。私も野沢菜ぷりんに対抗して性格テストを書くぞ！まず形容詞を8つ（10コでもいい）書いて、そしてとなりあう形容詞から思いつく事を書きます。その次にまたとなりあうことばで思いつくことを書きます。そして、8ヶ→4ヶ→2ヶ→1ヶというふうにします。最後に書いた1つのことばが、今自分が気にかけていることなのだ。

例

うれしい
＞冬休み
楽しい
＞遊ぶ
こわい
＞夜
寒い
＞パーティ
ねむい
＞学校
近い
＞話題
重い
＞体重
くるしい

（東京都・私の名は鳶屋）

▶おいしい
＞バナナ
ながい
＞ゼリー
くろい
＞水ようかん
つめたい
＞みかん
にくい
＞まつたけ
たかい
＞秋
あかるい
＞やまいも
かゆい

そーか。みかんたべたかったのか。

（マッキー）

ＦＮＮのＦＣ流行語ウィザード調でゆかりべちゃんと会話してみました。

ま「やっぱり君ってグラフィックがきれいだね」

ゆ「性格だってボツじゃないのよ」

ま「でも胸が全然ＣＤロムくないね」

ゆ「ヒャドなこと言わないでよ！あなただってグラフィックがクソゲーじゃないの！」

ま「なんだとー、すでにディスク・システムのくせに！」

ゆ「ふんっだ！レムオってるくせに」

ま「ＡＣ下げて大学生に転職したヤツに言われたくないなー」

ゆ「でもクリティカったのよ！」

ま「あーあ、本当にアルテマだな」

ゆ「私だってパフパフと思ってるわ」

ま「えーい、こうなったらメガンテだ。ゆかりべ！オルドしよう！」

ゆ「ああ……、ローラ姫な人……」

ヒマな人は訳してみてください。

（広島県・まっく）

▶なんとなくわかるから不思議だ。

（ハルク）

ゲーム・ソフト・リフィルとってもいいですね。あれに書いてある「おすすめソフト」を買ってゆきたいと思います。まずは「グーニーズ」だあ！

（福岡県・鍋田辰実・12歳）

▶メーカー関係の人でちゃんとファイルしてくれてる人って多いらしーんですよ。役立ててくださいね。

（マッキー）

受験を控えて自らの怠惰な生活に別れを告げるためにファミコンをトンカチで叩き壊してからとゆーもの、しばらく必本から遠ざかっていた私だが、今日書店で必本を見つけると無意識のうちにそれを手にレジへ向かっていた。ファミコンもないのにアンケートハガキを書きながら、前と少しも変わらない今の自分を思い、過去のあやまちを深く後悔した。

（青森県・秋元孝之・15歳）

▶トンカチとはかわいそーなことをしましたね。いたそー。

（マッキー）

今日ねー。ぼうけんのしょが3ついっぺんに消えちゃったのー。なんてのもこのごろ聞かなくなった話ですねぇ。なんだかさびし。

（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶来年の春にはそんな話ばっかりで…。なんてことのないよーにしてほしいものです。

（ハルク）

ここだけの話ですが、「遊遊記」の制作の際、任天堂内部で「誰かが言った。ディスクが危ない」「ようし、わかった。2枚でどうだ！」という会話があったそうです。

（埼玉県・野安ゆきお）

▶ないない。

（ヒラ坊）

「ウィズ・フェスティバル」に行ってきました。トライアスロン2位おめでとうございます。あの紙袋（賞品）の中は何が入ってましたか？それからヒラ坊（若い！）、忍者根本さんともに普通の人に見えたのにベニーさんだけ普通ぢゃなかった。一体どうしたのだろー？何かつらいことでもあったんですか？（笑）ちょっと妙な感じだったので声をかけることができませんでした。来年は普通の格好でいてくださいねっ、ねっ。

（東京都・ヒデヨシ）

▶普通ぢゃない。あれま。それはともかく必本愛読者の方々がたくさん来てくださいましたよーで、どうもありがとうでござる。

（忍者根本）

ヒラ坊が結婚したのは知ってましたが、渋谷のマンションにモデルの奥さんとは……。思わず絶句。

（長野県・飯島加一）

▶マンションは賃貸、奥さんの友だちがモデル、とゆーのが本当です。困りますわ。浜村さんったら。

（マッキー）

今、上杉謙信に関する本をさがしています。しかしどこの書店へ行ってもない。あるのは武田信玄ばかり……どうして謙信のはないのだろう？人間の魅力としては謙信の方が上だと思うけど……編集部の方どう思います。

（神奈川県・清野義孝・19歳）

▶どっちが上かはわかんないけど、本なら「天と地と」なんかが代表的だよな。

（ハルク）

わてが全開だす。ＰＣエンジンＳＧ（スーパーグラフィックス）についてひと言。「いかにもＮＥＣらしいハード」といえる。パソコンの98や88の進化を見ていると、ＮＥＣのハードに対する思想がわかる。ＰＣエンジンにもこれがあてはまると思う。私はハードをちょこちょこ変更し、上位互換と称してユーザーに負担をかけ、ソフトメーカーにもうけさせないようにするＮＥＣの商売がキライだ。

（愛知県・全開のキム）

▶うーむ。

（ハルク）

バビョーン！突然ですが任天堂サン。ゲームボーイは故障が多いんじゃありませんか？俺のまわりでも、横野敬、佐伯圭三、高島正年、横山朋彦、高田吉之、中山英樹、安保和年、仁尾正人と続々故障。

（兵庫県・竹氏裕二・17歳）

▶ほんとー？編集部のまわりじゃ、みんな元気なんだけどな。

（マッキー）

マッキーさん、女の幸せはやっぱり結婚じゃないすか？僕は男だからよくわかんないけど……。ところでテレホンカードください。

（東京都・酸斗配夢・18歳）

▶あげませーん。しくしく。

（マッキー）

女の幸せとは好きな男性の横にいつもすわっていることだと思います。

（岩手県・かめ社長・11歳）

▶神戸市の田中クン、京都のめらぞーまちゃん、千葉県のゆきちゃん、三重県のたたりさん、くりすぴいなちゃん坂戸市の木村薫さん……たくさんの人達からはげまされちゃいました。テレホンカードはかめ社長さんにあげますね。どーもありがとーでした。

（マッキー）

▶さて、いよいよ次号でファンタジー小説コンテストの発表やります！今年もスゴイ作品が集まってますので、お楽しみに！

▶新年に向けてますますパワーアップする必本、次の発売日は11／17（金）〃



▲よーし今号もプレゼントいきますっ！編集部の高城がタイで買ってきたＲＯＬＥＸをあげちゃうぞー。ちゃんと動いてるもんね。はい。さて、作文でもやってもらいましょーか。テーマは「90年代、ＴＶゲームはこう進化する！」てなところでどーでしょうか。枚数は問わず、ハガキでも可。フリートークの係まで。軽い気持でどーぞ。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

「逃げ出す」

文/石山淑恵

古い話になりますが、私が小学校２年生位の頃です。秋晴れのある日曜日、私は友達と３人で近所の雑木林へ出かけました。その林は農家の裏庭に防風林として植えられたものだとはいえ、昔のことですから塀も垣根もなく、私達の恰好の遊び場になっていました。その当時は埼玉県にもそんな旧家がたくさんあったんです。

その日、私達は石榴の実を取りにそこへいったのですが、石榴の時期はとっくに過ぎて、代わりに金木犀の花がいい匂いをさせていました。そこで、私達は金木犀の枝を持って帰ることにしたのです。

ところが、その時木の根元にとっても変な物を見つけたのです。それは一見地面と見分けが付かない位黄ばんでいましたが、何か大型の生き物の骨でした。最初は平たい部分を見つけて、朽ちた枯葉をどけると、細長い骨や頭らしき部分もありました。その間、私達はずっと押し黙って骨をつついていましたがきっと同じことを考えていたのでしょう。だって、それは理科室の標本等で見た人間ののと良く似ている様な気がしたのです。

突然、誰かが口を開き「これは豚の骨だ!!」といいました。その途端、３人共怖くなってその場から逃げ出しました。せっかく折った金木犀の枝もどこかへ放り投げてしまったようです。

あれから、もう15年程たちます。人の記憶は嗅覚によって最も呼び起されるものだそうですが、毎年金木犀が咲く時期になると、あの日のことを思って不思議な気持ちになりま。す。また、懐しくもあるのですが…。

筆者紹介

㈱ハル研究所勤務、広報を担当。最近"釣"に連れていってくれる人を捜している。S.41年4/22生まれ、B型、埼玉県出身。たぶん独身。

ILLUSTRATION／RISA IMAI

快感●刺激●感情移入
この世の中のゲーム的なるもの
It's GAME TIME!!



■ライバルはゲームボーイか？ ラップトップパソコンか？

第4回 使えるぞ電子手帳

これはひょっとして、最先端技術を駆使した大人の玩具なのだろうか!?普及台数、現在400万台突破。すでにファミコンと肩を並べるヒット商品として秋葉原を席巻中。電子手帳版テトリスまで発売されるという今、これがすっげえ気になる！

その実用性と娯楽性を追求すると…

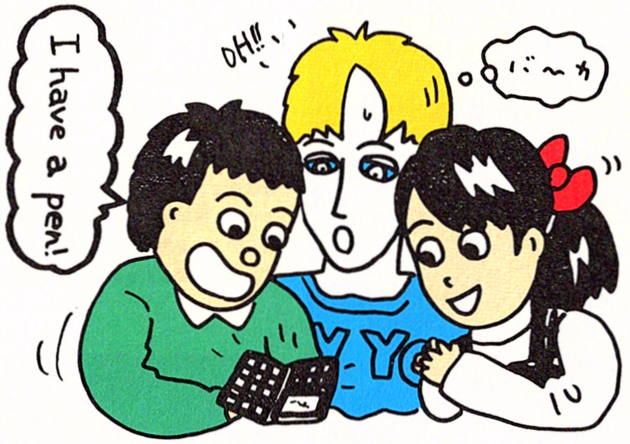
ヤンエグは、右手にリゲイン、左手に電子手帳。

私は年齢が30歳である。その上、編集プロダクションの取締役を2個も兼任している。代官山に仕事場（相方のだけど……）まで持っている。若く無能な社員を15名もかかえ、年収は○百万円もあるっ！　これはもう当然、胸を張ってヤングエグゼクティブ（以下ヤンエグ）であると宣言しても世間からクレームのつこうはずはナイ。にもかかわらず、今まで電子手帳を持っていなかった。これはほとんど、この年になってもスーツを1着も持っていないということと同じくらい恥ずかしい事実なのだ。有能な若きビジネスマンのポケットには、ハイグレードなクレジットカードとフィットネスクラブの会員証と供に、電子手帳。これは常識というものなのである。何より、シャープ、カシオの2大メーカを合わせると、現在400万台の電子手帳が普及していて、来年までには600万台を突破するだろうという事実が、そのことを物語っている。

（ちなみにカシオは電子手帳、シャープはそこにひねりを加えて、電子システム手帳と名づけ、双方、根性を入れている）

正直、あせった。そして、ヤンエグの称号を確たるものとするため、先日電子手帳をついに手に入れたのだ。しかも一番高いやつ、2万8000円なりのシャープ電子システム手帳PA-8500というシロモノ。これで、いかなる多忙な日々の情報管理もピッピッでOK。スマートでクレバーな我がビジネスライフによりいっそうの磨きがかかるものと嬉んだのではあった！

何ができるのか……？



いじればいじるほど、けなげな電子手帳なのだ！

パッケージを開ける。電子手帳本体のデザインは非常に美しい。それだけで"欲しいっ"と思わせるインパクトがある。同封のマニュアル、全224ページのぶ厚さが、これはコンピュータなんだ、ということを実感させてくれる。その主な機能は以下の通り。

「カレンダー」1901～2099年の日付けデータが収められている。

「スケジュール」上記カレンダー内の任意の日に、時刻、内容等の予定をメモリーできる。

「電話帳」約660人分の名前、電話番号、住所を管理できる。

「メモ」漢字、ひらがな、カタカナでメモったデータを管理できる。

「計算」電卓と同じ。

ふーむ、これらの機能はどこまで使えるのだろうか……不安、期待、面倒。……そして1週間が過ぎた……。

操作性は、悪い。馴れるまでに3日はかかる。使用頻度のもっとも高かったのは、やはり電話帳。100人以上の電話番号を記録しておきたい人なら、断然普通の手帳より素早く調べられるし、電話ボックス内での番号探しはこれを用いた方が数倍かっこいい。あと、遊べるのはシークレット機能。入力したデータにパスワードを設定し、秘密を守るというもの。他人の電子手帳のパスワードを解読するハッカーごっこなども楽しめる。

遊びも実用もマニアック、ICカードで機能無限大。

「いくつもの雑誌をかけもちでやってるので、〆切や打ち合わせ等のスケジュール管理に使ってる。ゲームボーイ同様、必携品！」22歳ゲーマー♂

「飲み屋の電話番号を104で聞いて、そのまま入力。今日はどこに飲みにいこうか……ってときに、いっぱい飲み屋のリストをひっぱり出せるから絶対に便利だっ」25歳編集者♂

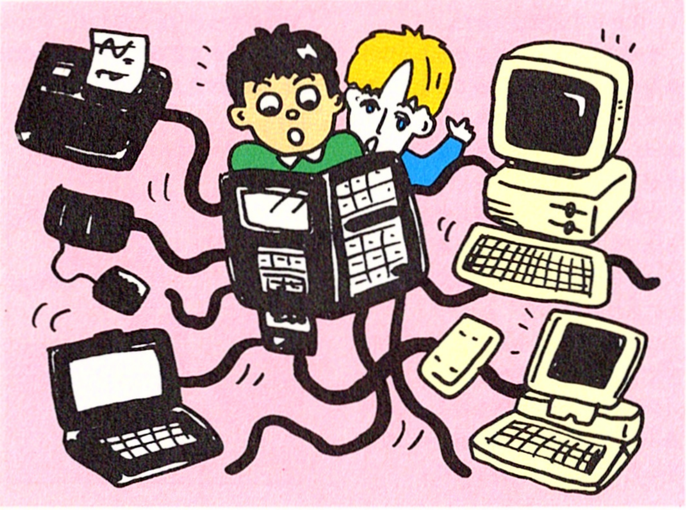
「昨年の忘年会の賞品で当てたんだけど、な～んにも使ってないの。だって面倒じゃない」30歳ライター♀

私の周辺にいる電子手帳ユーザー達の声である。みんなヤンエグではないが、それぞれにけっこう忙がしい人々だ。が、どうも電子手帳の機能をフルに使っているとはいい難い。私自身の感想も含めてだが、どうやら30歳ライター♀の意見あたりが、実は本音なのではなかろうか……。〝だって面倒じゃない〟、コンピュータ機器の前にいつも立ちはだかるこの言葉。その壁はあまりにも厚い。現代日本人の指先のほとんどが、10個以上のボタンを操作するだけの能力を持っていないのかもしれない。永年に渡る筆記用具＝筆の伝統が、指先のデジタル化を厳しく拒んでいるのであろう。

しかし、電子手帳には秘策があった。ICカード、すなわち電子手帳というハードのためのソフト、である。これにより、多機能性をより簡単に使いこなせるようになっている。ICカードを装着する。その内蔵部分表面はタッチセンサー付きの透明プラスチック。カード自体にプリントされたコマンドに合わせ、最少の手順で操作することができる。

これからは、電子手帳本体に内蔵されている機能はオマケと考えるべき。実に豊富なICカード（年末までにPA−8500、PA−7000用のソフトは70種程揃う予定）は、なかなか注目すべきラインナップ。シャープの自社製品だけでなく、他のソフトメーカーからの参入もめじろおしなのである。

「現代中国語辞典カード」「カラオケ歌詞カード」「珠玉格言集カード」「技術計算カード」から、「倉庫番」「テトリス」といった名ゲームのカードまで、実用、娯楽、趣味、どのジャンルもかなりユニークかつマニアックな品揃え。ちょっと奇妙なオジサン（ちょっとヤンエグとは違う）的世界を垣間見せてくれるだろう。君たちもお父さんお兄さんの上着のポケットから拝借して、いじってみよう。君たちがヤンエグする頃には、この電子手帳がどんな進化を遂げているかを夢見つつ……。



こんなソフトメーカーが、こんなソフトを出している。

品名	標準価格	発売元
倉庫番	￥7,000	リバーヒルソフト
パソコン、ファミコンでおなじみのアクション・パズルゲーム。バリエーション豊富な全80面のステージを楽しむことができる。10年前のアップル版ゲームを思わせるグラフィックだ。		
テトリス（11月発売予定）	￥7,000	B.P.S.
ついにテトリスはオフィスをも席巻するのか？〝ビジネスマン、OLの間でも話題〟とのキャッチコピーが泣かせる。電子手帳を90度ひっくり返してプレイする。ゲーム性完全移殖。		
プロゴルフ（12月発売予定）	￥8,000	バンダイ
ショットの画面はナムコクラシックの影響が大。キャディモードもある。世界の有名コースの中から18ホールを選び、再現してある。うるさいゴルフおやじにも通用する出来だろう。		
電脳麻雀（11月発売予定）	￥7,800	サン電子
20人の個性的雀士を設定してあり、相手に不足はない。以前の液晶麻雀ゲームに比べると、拡段の進化。ファミコンソフトの経験がフィードバックされているようだ。		
オセロ&マージャン（来3月予定）	未定	バリエ
オセロと麻雀の2つのゲームが楽しめるカード。電子手帳初の通信ケーブル接続による対戦2Pが売り。これで4人同時プレイの対戦麻雀が開発されれば、電子手帳の売れ行きは倍増。		
佐藤忠志のズバリ！合格の英単語	￥10,000	日本ソフトバンク
TV・ラジオ・雑誌などでおなじみの（ホントかねぇ？）あのキンピカ先生の同名ベストセラーを移殖。受験勉強のお供のわけだが、遊び感覚で英語力アップを図れるそうだ。う～む。		
プログラムBASICカード	32KB ￥15,000 64KB ￥25,000	シャープ
BASIC言語でオリジナルICカードが作れる。プログラム用ソフト。これを用いることによって、パソコンとのデータリンクも可能となる。32KBと64KBの2種類がある。		
手帳文庫	現在未定	新日本速読研究会
名作小説9作品を収録した読書ソフト。文字表示のスピードも調整できる。また速読のトレーニング機能もついていて、目と頭の体操にもなる。もっと大きな画面が欲しいところ。		



←電子システム手帳／PA8500。多機能型の高級機で、標準価格は￥28000（税別）シャープでは￥19800のPA7000も発売。若い人のアイデアで、若々しい使い方ができればめっけものだ



→マイクロキャビン ハイパーゴルフ

→日本ソフトバンク ズバリ！合格の英単語

↓サン電子 電脳麻雀

←バンダイ プロゴルフ

↘HAL研究所 手紙事典カード「直子の代筆」

↑日本ソフトバンク ズバリ！合格の英単語 ジュニア版

←リバーヒルソフト 倉庫番カード

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載⑲

ドラゴンその1

by 北枕獲

数あるディズニーの名作から、「ドラゴンスレイヤー」登場！

何でも『イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド』とゆー本が出るそーで。収録作品を見ると、嬉しくなってしまう今日この頃ですな。ラブクラフトの〝狂気の山脈にて〟が、異彩を放っているよーですが。とにかく、楽しみにしております。できあがったら、1冊下さいな、㊊編集長。長谷川さんのサイン入りがいーな♡

それにしても、スワローズの土橋の応援歌は〝リゲインのテーマ〟なんだけど、これは止めてほしい。あの曲はキライじゃないけど、黄色と黒じゃ、タイガースじゃないか！

とゆーワケで、今回はディズニーのファンタジー『ドラゴンスレイヤー』から、ドラゴンです。

ドラゴンスレイヤー
DRAGONSLAYER
監督：マシュー・ロビンズ　原案・脚本：ハル・バーウッド　音楽：アレックス・ノース　特撮：アービング・G・リース／ジョシュア・メドウ　出演：ピーター・マクニコル／ケイトリン・クラーク／ラルフ・リチャードソン
1981年　アメリカ　105分
発売：バンダイ　12800円

ちなみに〝ドラゴンスレイヤー〟ってのは、〝竜を屠るもの〟って意味なんだよ。別に剣の名前ではないんで、お間違えのないよーに。

ストーリーは、魔法使いの弟子が、竜退治をとおして一人前に成長するって話なんだ。ま、よくあるっていや、とってもよくある話だけどね。世界も、そのものズバリの中世だし、お姫様も出てくるし、とってもベーシックなファンタジー・ムービーなんだ、コイツは。ただ1つ、気に入らないのはキリスト教が出てくるとこなんだけどね…。しゃーねーのか、これは。

さてさて、この映画のドラゴンの見所は、炎でしょーな。ドラゴンの吹く炎を、主人公がドラゴンのウロコの盾で防ぐシーンの迫力は、なかなかのモンですぜ。ドラゴンのデザインだって、悪くはないしね。ただ、前脚がなくて、翼に指があるってゆーコウモリみたいなスタイルが、ちょっと残念なんだ。飛翔する姿はカッコいーんだけど、洞窟で四つん這いになると、ちと情けないんだよねぇ。

てなワケで、〝ドラゴンその1〟でした。とはいっても、今回からドラゴンシリーズが始まるかどーかは、定かではないのだ。次に何をやるか、なんも考えてないもんな。さて、どーしよーかね。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉟

クモ

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

美少女の皮膚から食道へ這い回るものの正体は…

目の前の少女は、しきりに体をもぞもぞさせている。17歳、美少女である。

私は訊いた。「で、それはいまどこを這いまわってるの？」

「背中です」うしろに腕をまわして背中をまさぐりながら、少女は答えた。

「感じからいって、どんなものかな？その、たとえば生き物でいうと」

私は皮膚科の医者だ。肌のあちこちが、ムズムズしてしようがないというので診てみたのだが、だんだん、これは神経科のテリトリーだと思えてきた。

「クモ、かな。何本も脚があって。でも、昆虫みたいに固い感じはないんです。それに軽いし」今度は左腕をさすっている。それは左腕に移動したようだ。ただし、むきだしの腕にはなにも這っていない。

「それでも、目には見えないんだね？透明なクモが、体じゅうを這いまわっているってところかな」

こくん、と少女はうなずいた。

やはりこれは神経科、いや精神科だな、と思った。ただ、この少女に妙に惹かれるものがあったので、また来週来院するようにいってしまった。妻との仲が、最近うまくいかないせいだろうか。少女は、すがりつくような視線を残して帰っていった。

毎週1回、少女はやってきた。皮膚病ではない以上、私にしてやれることはなにもなかった。少女のほうは、病状を訴えるだけでも気がおさまるらしく、欠かさず通院してきた。

その彼女が、あるときからふっつり来なくなった。気になってしょうがなかった。恋人に去られたような気分になった。ひと月は姿を見なかっただろうか。そしてきのう――。

少女がやってきた。嬉しそうに、もう治りましたという。ひと月たっても大丈夫そうなので、こうして私に報告しに来たのだと。

いささか淋しくもあったが、私も笑顔でしばらく話をしていた。

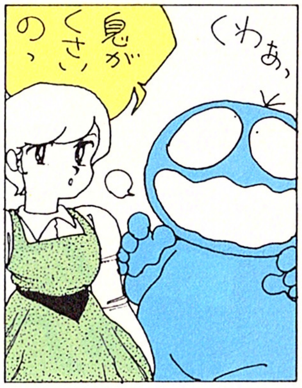
いきなり少女が胸許を押さえて、体をふたつに折った。顔が真っ青になり、手をあわてて口許に持ってゆく。

「クモはいなくなったけど、そのかわり、近頃食道がつかえるんです。なんか、しこりができてるみたい」切れ切れに少女はいう。私の両手は、思わず彼女の肩を引き寄せていた。

「だいじょぶ、ん？」少女は顔を上げた。私の顔のすぐそばにある。

そのとき、少女がくわっと口をひらいた。が、何も飛び出してこない。

気分がすっきりしたらしく、少女の頬には赤味がもどった。だが、私の顔には、無数の見えないクモの子が……。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑪



ふつうの生活

by 鈴木みそ

松っちゃん急病でピンチヒッター、やりますっ!!

月曜日は〆切りがまとまってくる。全体の仕事量がかなり少ないといわれている私なのだが、週末の遊びほうけたツケが全部月曜に集中するので、日曜の夜から月曜いっぱいまでは、まるで売れっ子の先生のようである。

たまには火曜の朝までぶっ通して仕事する時もあるのだが、かまいやしない。水曜の夜まで寝続けりゃいいのだ。

そんな火曜の午前9時。やっと仕事をかたずけて、玄関に原稿をテープで止め、おやすみ前の一服をしていると、ソニーの留守電がピピピピと鳴りだした。

「あい、鈴木でふ」

腰くらいまで、まどろみの沼に体をうずめかけたボクをゆさぶる声の主は、必本編集長井上さんであった。

「お！ みそ!! 原稿書いて！ 松本さんが今朝盲腸になっちまったんだよ。

「え？ 原稿っていつものやつですよね。まだ書いてなかったんスか？」

普通コラムの場合、原稿が先に書かれてからイラストを入れる。そのイラストは先週入稿しているのだ。〆切りを超えること、なんと2週間である。。ここまで〆切りを伸ばせるのは、さすがに松本さんである。〆切りぎわの魔術師と呼ばれるのもうなずけよう。誰も呼んじゃいないが。

ま、そんな理由で、長い前フリをしてしまったが、今週はまた私鈴木みそが出てしまったわけです。松本さんのコラムを楽しみにしていた人は申しわけない。

あーっくそっ！ 2時間しか時間がねーってのにもう30分も使っちまったい。ホントオイラは原稿書くの遅いわ。

それにしてもアメフトは面白い。とても今眠いので、思いつくままにどんどん書いていく。日本ではもひとつメジャーになれないが、単に目につく機会が少ないだけではないか。ルールが複雑だから…とよく耳にするが、大まかにわかれば十二分に楽しめる。

昔、大リーグ中継がよくされていた頃、大リーグ野球の粗さに失望したことがあった。1点を競うような展開でもめったにバントはなく、ただバッターはブンブン振りまわす。ピッチャーもコースを突くというより、力でねじ伏せにいくピッチングが多く、ああ頭より体を使った野球をしてるんだなあという印象だった。たしかにものすごい速い球だし、バットはまさにうなりをあげるし、野手は信じられないくらいの強肩なんだけれど、ゲーム性としては、なんかあっさりしすぎてて食いたりなかった。

しかしアメフトは違う。ゲーム性が他の球技、他のあらゆるスポーツよりぬきん出ている。と思う。ボクシングが単純さと力強さの極にいるとすれば、もうひとつの極にいるのがアメフトだ。

プレイの基本は球を持って走るランプレイと球を投げるパスプレイ。普通の攻撃の場合この2つを組み合わせて行なわれる。4回以内の攻撃で計10ヤード進められれば、またそこから4回の攻撃が始められる。相手のゴールラインのむこうまで球を持っていけば、得点である。

残りのヤード数（距離）とダウン数（攻撃回数）を考え攻撃パターンを決める。これが実にバリエーションが多くてゲーム的なのだ。

ランプレイは確実性が高いが、あまり長い距離は稼げない。パスは決まれば一発で長い距離をかせげるが、決まらなければ1ヤードも進めない。しかも相手に直接取られてしまうと攻撃権が敵に移ってしまうので、かなり危険性が高い。長所と短所のバランスが絶妙なのである。

たえず最高の動きができるように、攻撃の選手と守備の選手を完全に分けている所も新しい。自軍が攻撃している時、守備の選手はゆっくり休めるので、ラグビーのようにヘロヘロになったりしない。一番すごいと思うのは、きわどいジャッジで、何とスローVTRによって判定がひっくり返るのだ。いかにも公平を重んじるアメリカらしいルールである。ま、これはあまりに人数が多く、動きが速すぎて審判がついていけないからできたルールかもしれないが。

ゲーム業界ではアメフトはあまり見かけない。10ヤードファイト以来見かけたことがない（と思っていたら、この前ファミ通の浜村さんに、新作があると言われてしまった。その後よく聞かなかったのでもう出てるのか、まだ発売されていないかはわからない）

ルールが複雑とはいっても野球とそう変わらない。ゲーム化の問題は動く人数の多さと、攻守のバランスどりの難しさだろう。

気が狂ったように野球ゲームばっかり作ってないで、そのエネルギーをアメフトに注いでほしいよな。野球ゲームはファミスタで決まり！ 今こそアメフトを作りましょうよ。特にPCエンジンで4人プレイでやったら絶対面白い！ 日本で売れなくてもアメリカがあるし……。コナミあたりは作ってそうだな。

最近、日本テレビが水曜の深夜毎週NFL（アメリカのプロリーグ）の試合をやってくれてるので、関東の人はビデオかなんかで一度見てほしい。

野球見るのがつまんなくなるくらいの迫力だぜ。

お、ちょうど2時間で終わった…。

やっと寝れる……。

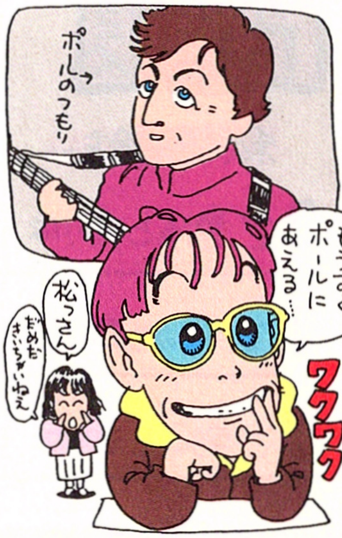
「プルルルルル」

「はい、今終わるとこです」

「あっみそくん。ファミ通の浜村ですが、急に直しが……」



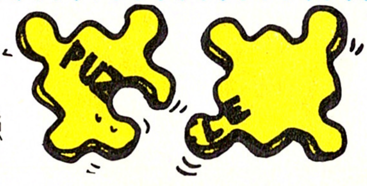
イラスト／鈴木みそ



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

VOL.8



Mr. マリックはじめ、超魔術がブームになっているが、そのジャンルの１つに「相手が心に思った文字や数字をあてる」というのがある。それをパズルでやってみよう。

年齢あてパズル編

女性の歳をきけないとき、この手を使え……るかな？

フリーで、よくいえば幅広く、悪くいえば無原則に活動していると、肩書きがだんだん増えてくる。ぼくも今、プロパズル作家・ゲームデザイナーなどのほかに、キャプテンシステムＩＰという肩書がある。(IPとはInformation Provider＝情報提供者の略)

ぼくはキャプテンを通じて、パズルやゲームを“放送”しているのだ。チャンネル番号は＊3892＃なので、機会があったら見てほしい。

この欄でもいずれキャプテン体験談などやろうと思っていたら、Vol.20で先に話題になってしまった。

「電話で遊ぶ／たかが電話されど電話」の終わり近くで否定的に紹介されている。さらに、「通信しよう。そうしよう。」の一部も、ライターはおそらく意識してないだろうが、キャプテンと深い関連のあるテーマだ。

まずキャプテンとは？

「電話回線を通じて、文字情報／かんたんな画像情報／かんたんな音声情報……を送り、端末（テレビなど）に写し出すシステム。1984年11月30日にスタートし、現在の登録端末台数は約10万」

“電話回線”を“テレビ電波”に置き換えれば、テレビ文字放送に近い。事実、キャプテンの画面と文字放送の画面はきわめてよく似ている。また、有線放送の視覚情報版ともいえる。

ただ、それらとまったく異なるのは、キャプテンでは端末側からもある程度の情報を送ることができる点だ。つまりキャプテンは、一種の双方向通信システムなんだ。

双方向性があるから、キャプテン端末を持つことは自動的に、１つのネットワークに参加することになる。

約10万という数字をハードの台数と見れば、ファミコンの1200万、電子手帳の300万、パソコン98シリーズの200万……に比べて、まったく勝負にならない。

しかし、同じ数字をネットの加入者数と考えれば、ＰＣ－ＶＡＮの５万、NIFTYの４万、アスキーネットの２万などを圧倒的に上回る。

どちらの面を重視するかによって、キャプテンの評価は全然ちがってくる。ただ、評価はともかく、「供給されるソフトが貧しい」という批判は、ぼく自身の“番組”も含めて、その通りだ。

正確には、「貧しい」というより、「メディアの特長（双方向性など）をうまく利用するソフトが少ない」という状況だ。

電話やファクシミリのように「対等・１対１の双方向メディア」については、ぼくらはすっかり慣れ、使いこなしている。また、テレビ・ラジオのような「一方通行、不特定多数あてメディア」もぼくらはその特性を生かしている。

ところがキャプテンは「不特定多数あてであると同時に双方向性も持つ」という、変わり種だ。人類初体験のメディアといってもいい。だから、いまだに使い方を探っている段階なんだ。

キャプテンだけの大特長がもう１つある。なんと、ネット上で集金ができる！（電話代といっしょに請求・支払いするシステム）

Vol. 20「通信しよう。そうしよう。」では、ネットワークゲームの泣きどころ、すなわち代金取り扱いの問題が指摘されていた。が、上に書いたシステムにより、キャプテンではこの問題はすでに解決されてるんだ。

ただ、このメリットも、いまだにあまり活用されてないのが実情だな。

ところで、キャプテンの価値と意義は全然別のところにもある。「きわめて安い価格で、不特定多数あての情報発信ができる」という点だ。キャプテンのチャンネルを１つ持てば、原理的には「テレビ局／新聞社を１つ持った」のと同じこと。しかも費用は、100万円以下でもできなくはない。すごく大衆的なメディアだとは思わないかい？

さて今回は、ぼくがキャプテンで流しているパズルをアレンジしてみた。

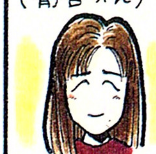
静香ちゃんとりえちゃんに年齢をきいたら、それぞれ下のように答えた。

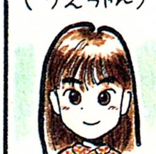
問１　静香ちゃんは何歳か。

問２　りえちゃんの年齢を○△□から求めるにはどうすればいいか？

問２は難問だから、ヒント。この方法は84歳以上の人には使えない。

問題



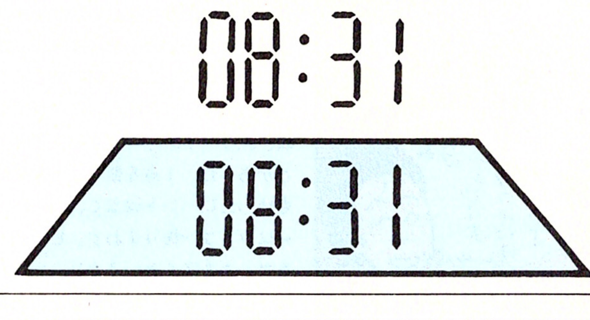


私の年齢を…	問１（静香ちゃん）	問２（りえちゃん）
3で割ると余りは	2	○
4で割ると余りは	0（割り切れる）	△
7で割ると余りは	6	□

前・号・の・答・え

72通り

鏡というと左右対称が思いつきやすいが、ほかに上下対称の時刻もある。



タイレル辻の

初級COM用語入門講座

第19回
素朴な疑問(その2)

コンピュータ犯罪って、本当は何が原因なのだろう?

今回は、炊飯器のマイコンとファミコンの違いについて、なんてのを考えてたんだけど、テレホンカード事件なんてのが最近話題になるので、タイムリーなものとして、ハッカーを含めた電子機器を使った犯罪について考察してみましょう。

50度数、つまり500円分のテレホンカードが、ある操作をすることによって約2万円分使えるカードに変わってしまう。そして、それを売っていた人達が捕まったという事件が起きた。キミ達も聞いことがあるだろう。そんなことやられちゃNTTはたまらんだろうけど、簡単に変えられるということが問題だと思うんである。

コンピュータってのはこの十年で急速に生活の中に入ってきた。そんなもんだから、セキュリティシステムに対する考え方や法律なんかが追いついていないのが現在の日本である。

ちょっと話が堅いかな? つまりだ、最初のうちは、コンピュータ関係のことだから、きっと難しいことをやってるに違いない、なんて思っていたのが、実はとっても簡単な仕組みで動いていたと、最近になって気づき始めたんだ。そしてそれを悪用しようとするヤツがポチポチ出始めたということなんだね。子供の頃、スピーカーのボックスの中には、いろんな機械がゴチャゴチャ入っているんだろう、とか思ってなかったかい? そして、中をのぞいて見ると、スピーカーしか入ってないので、あまりの単純さに失望した、なんてことがあったでしょ。そんな感覚と同じってことさ。

この前まで問題になってたことに、キャッシュカードの暗証番号が簡単にわかってしまうってのがあった。キャッシュカードの磁気面に、ある特殊な溶剤をつけると、磁気のパターンがうかびあがってきて、それを解読すると暗証番号がわかってしまうてなものだ。

最近は暗証番号の暗号化やいろんなセキュリティの回路をキャッシュディスペンサーの方につけてるので、カードの不正使用が減ったように見えるけど、所詮は小手先のもの。暗号化されているとはいえ、暗証番号がカードの中に入っているという現状はなんら変わっていないのだ。

テレホンカードはキャッシュカードと比べたら相当マシなもの。今回の改造団の連中も、テレホンカードが使える電話を改造して使っていたというんだからね。それだけ手間がかかるということだけど、逆にいえばそれだけの手間で電話代がすべてタダになるっていうんだから、けっこうなものといえよう。

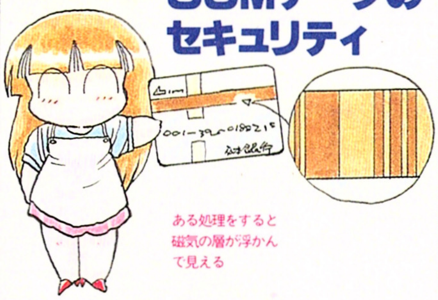
しかし、こんなことがなぜ起きるんだろう? 確かに、悪いことをしなければいいともいえるんだけど、一方ではこういったことが、ちょっとした知識さえあればできてしまう、という面もあるわけだ。はたして、本当にそれが悪いことだといえようか? 誤解しないでほしいのは罪を正当化しよう、と考えてるわけじゃない。そんなに簡単に改ざんできてしまうものを流通させることに問題はないのか? というのを問いたいのである。先ほどのスピーカーの話に例えると、あまりにも中身が簡単だったので、ちょっと改造してみようと考えることだと思うんだよね。それに、事件が起きると、たいていやった人間が悪くいわれる。当然なことだろうけど、んじゃNTT側、銀行側にもセキュリティの責任はなかったのか? と思ってしまうのだ。テレカを改造したり使ったら犯罪となるようだけど、個人がテレカを解析するのは犯罪ではないんだよね。

話は変わるけど、ハッカーと呼ばれる人達がいるね。アメリカなどでは、コンピュータ技術に詳しい人などをこう呼ぶんだけど、日本ではコンピュータのデータを消したりする犯罪者の名称となっている。他人のシステムに入り込めてしまうっというのは、けっこう昔からある問題だ。昔の技術者達は、仲間同士でどうやったら自分のデータに進入させずに済むか、どうやったら他人のシステムに入れるかを半分気晴らし、半分研究の目的で行っていた。これが後々に役立つようになったんだ。しかし、ネットワークが広がっていくに連れて、単純なセキュリティではアカンようになっちまった。逆にいえば、簡単にネットワークにウイルスという爆弾を仕掛けられるようになったんだね。

というわけで、個人的な意見だけど、あまりハッカーという言葉を悪者に使わないで下さい。最近のはちょっとやり過ぎだけど、最初は進入者防止のために行われていたはずなのだから。それから、コンピュータの技術者、もしくはなろうという人がいたら、セキュリティの問題は破る方と破られる方にある、というのをちゃんと考えておいてほしい。火のないところに煙は立たないんだから。

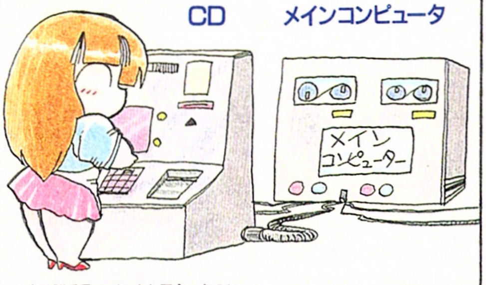
今回はあまり用語入門にならなかったけど、たまにはこんなのがあってもいいでしょう。んで次回に、ファミコンとマイコン炊飯ジャーの違いについてやりたいと思います。そうそう、このコラムは私の独断と偏見で書いておりますので、ご意見があったらどんどん名指しで意見をいってみて下さい。内容がもっともだ、と思われるものに関してはできるだけお答えしますんで。

COMデータのセキュリティ



ある処理をすると磁気の層が浮かんで見える

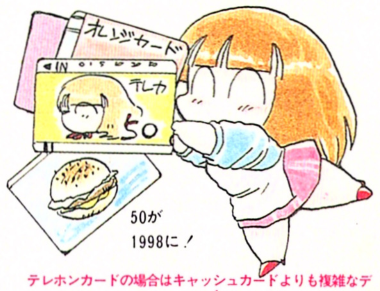
例えば、数年前までのキャッシュカードは、暗証番号がそのまま記憶されていたので、その気になれば誰でも解読できたのである。いま考えるととっても恐ろしい事だよね。



入力暗証番号→データと照会　なのに
入力暗証番号→カードのデータと照会　となってるんだ!!

本来なら、暗証番号の照会はメインコンピュータで行なわなければならないと思うんだよ。つまり入力した暗証番号→COMで照会、とね。しかし、現状はキャッシュカードに登録されてる暗証番号をキャッシュディスペンサー(CD)が読みとって、それと入力された暗証番号とを照会するようになっているんだ。これじゃあ暗証番号の意味がないんじゃないかなあ?

テレカだって……



テレホンカードの場合はキャッシュカードよりも複雑なデータ構造を持っているので、そう簡単には解読できないようになっている。しかし、カード電話機があれば書換えられるんだよ。

この先、このようなシステムを作るような人になったら、できるだけセキュリティを完ぺきに作ってほしいと思う。今のままでは、犯罪をしてくれっていってるようなものなんだから……。

第3回ウィザードリィフェア開催&ロバートウッドヘッド氏来日記念特集

Wizardly with Us

◆ウィザードリィと私たち◆

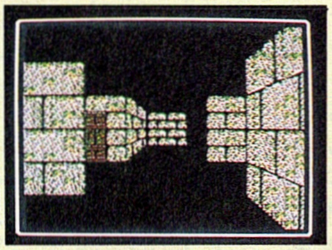
もうすぐ終わろうとしている1980年代って、やはり偉大だった。コンピュータと、科学じゃなくて生活の中でつき合えた、そんな時代だ。ロールプレイングゲーム――夢のような遊びのシステムも、きっといつか'80年代が生んだ文化遺産として語られることがあるだろう。ウィザードリィに夢中になる人、ウィザードリィをつくった人が、今、'80年代の最後の瞬間を駆け抜けていく。

「ウィザードリィIII〜ダイヤモンドの騎士」がほとんど完成した

ウィザードリィフェスティバルの会場に、新作「ダイヤモンドの騎士」が出品されていたので、見た人も、また実際にプレイしてみた人もいることだろう。

来年3月ごろに発売予定のこの作品だが、現時点では、ほぼ完成に近い状態である、とのこと。今回知ることのできた情報は、右の写真で説明しておいたが、新呪文ひとつとってみても、例えば、マダルトの上級版ラダルトとか、ティルトウェイトより強力なツザリクなど、異常なほどに期待心をかきたてられる。

マップの変更、新呪文など、オリジナルパソコン版の単なる移植に終わらせなかった、アレンジャー遠藤雅伸氏の力量が大いに物をいう「ウィザードリィIII」。ゲーム全体のシステムが完璧だった、といってもいい今までのスタイルを、過多なアレンジによってくずすことをさけながらも、"新しくなったのはシナリオだけ"の新作ではなく、ウィザードリィの大切な部分（個々のプレイヤーにとっての想像、感情）を損うことのない追加、変更を目指した結果だ。たとえ、パソコン版「II」をプレイしたことのある人でも、"新ウィザードリィ"として楽しむことができるだろう。「III」は、"日本で生まれたウィザードリィなのだ。

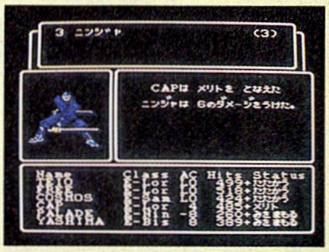

↑迷宮の壁が渋い！　コケが生えたグレーの石壁って感じだ



↑モンスターたちも、いくつかその姿を見ることができた



↑新呪文はパソコン版「V」からピックアップ。楽しみの1つである



↑ほとんど使うことのない呪文、てのがなくなってくれるとうれしいが…

最新レポート ウィザードリィフェア

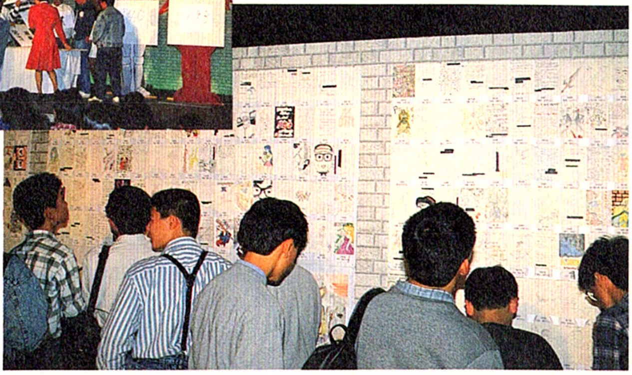
去る10月10日、東京『カレッジジミュージアムFAME』で行われた「第3回ウィザードリィフェア」(主催/アスキー)のレポートを。会場を訪れたファンは約2000人。それはファンの集い、なんて生やさしいものではない。まさに、「祭り」に近い熱気の集合体だ。午前10時を前にして、会場めざして長蛇の列。この日、いろんなことが起きました。


↑朝の行列


←体感ウィザードリィ

たくさんの催し物に参加するには、それなりに苦労が。朝から大盛況

ともかく訓練場へ行こう!


←イラスト・投稿の展示

■原作者ロバートウッドヘッドにロングインタビュー

Robert. J. WOODHEAD

生産した分だけ、売れてくれれば良い――。望みといえば、それだけだった。しかし、1981年10月、予想は大いにはずれたことを思い知らされる。信じられないことだが、発売して1ヵ月の間で、売り上げは10万ドルにのぼってしまった。おかげで睡眠時間が短い。急ピッチでゲームを仕上げるプログラミングのせいではない。次々と押し寄せる追加注文のディスクをコピーするためだ。1日中コピーをしても、オーダーに追いつかない。そのために、生まれて初めて"人を雇う"こともした。うれしさを味わうだけの余裕はなかった。ただ、ただ夢中だった――。ロバート・ウッドヘッドが23の時、アップルII版「ウィザードリィ」の、発売直後のできごとである。



ゲームデザインは芸術だ

――日本でも「ウィザードリィ」の人気はすごいですね。

どうしてこんなにゲームの生命が長いのか、自分でもわからないが、うれしい。ファンに感謝してる。

――そもそも「ウィザードリィ」を発想したきっかけは？

ボードゲームのRPGや、コンピュータゲームでいえば「アバソール」というゲームをよくプレイしてて、自分なりの理想を描いていた。その結果が「ウィザードリィ」だと思う。

――大学では技術系じゃなくて、心理学を勉強してたんですね。ゲームづくりに関係ありますか。

残念ながら少ししかない。(笑)心理学はサイエンスだけど、ゲームデザインはアートだから。

――初めてコンピュータに触れたのは？

13歳の時。でも私の持ち物ではなく、それは私の家から約50km離れたところにあったんですけどね。(笑)

【ゲーム大会】

その①

スポーツゲームならいざ知らず、本邦初のRPGのゲーム大会が行われた。しかも神をも恐れぬ「ウィザードリィ」でだ。一時はどうなるかと思われたが、ルールがなかなか通好み。特にファミコン版は、家庭ですぐに(といっても1時間20分かかるが)トライできるので、どうぞ。参加チームは、「MSXマガジン」「ゲームボーイ」「GTV」「ファミコン通信」「ファミコン必勝本」「ハイスコア」「㊙ファミコン」「ログイン」の各編集部選抜チーム。

～ウィザードリィトライアスロンのルール～

●ファミコン版

ファミコン版「ウィザードリィI」を使用。あらかじめ用意されたパーティーを使い、指定されたアイテムを集め、得点を競う。村正・聖なる鎧が各10点。手裏剣8点。銀の小手7点。守りの楯・回復の指輪が各6点。カシナート・悪のかぶと5点。回復薬・いちげき・ねじれた杖4点。支えの楯15点！パーティーは戦士、ロード、侍、盗賊、ビショップ、メイジで">"有。平均レベル28。ED防止のため前列3人は手裏剣所持。時間は80分。

●パソコン版

PC9801を使った競技。シナリオ3(リルガミンの遺産)で一番早くル・ケブルスの部屋へ到着したチームが勝ち。キャラクターは、あらかじめ用意されたパーティーを使う。マロールは禁止。そのほかは何をしてもいいという言語道断なルール。用意されたパーティーは、迷宮をほぼ自由に歩けるていどのレベル。ディスクアクセス、敵とのエンカウントなどのタイムラグが、勝負を左右する。

●MSX2版

MSX2版のロム使用。キャラクターの作成時に2ケタのボーナスポイントをいかに早く出すかを競う。


↑「てめーら、負けたら承知しねーぞ」「ダンプの荷台を突っ込む気でな」「へい兄貴」「へい兄貴」

【パネルディスカッション】

「ウィザードリィフェア」は、まじめに語り合う場でもあった。

ウィズについて語らせたら、ちょっとウルサイ人々のパネルディスカッションも行われていた。ダイジェストで紹介してみよう。

まず、「ウィザードリィ」の悪い点について、が議題となる。I、II、III…とゲームシステムに変更がない。すなわちマンネリ傾向にあるのではないか？と話は落ち着くかに見えたその時、会場から一般参加として登場した山北篤さんが発言。「ウィザードリィに謎解きはいらない」と熱烈なI支持論を展開した。会場の約半数から拍手がわき起こる。

そこで次は「V」支持の意見が。「Vは謎と成長、どちらを好む人でも遊べる傑作」と多摩豊氏は述べた。

一言でウィズフリークとはくくれない、人それぞれのシナリオの評価がうかがい知れた、興味深いシーンである。

RPGの未来。こんな遠大なテーマにも彼らは挑んだ。いきなり結論めくが、「キャラクターが自分に近くなって分身を感じるゲームを卒業して、ゲームそのものが自分に近づいてきてほしい」。この意見は強烈だった。言葉は難しいけど、奥が深いディスカッション。



↑熱心に耳を傾ける聴衆のみなさん。「ウィザードリィIII」の内容を遠藤さんが口を滑らすと、ほくそえむ場面も

急じろ!!



↑写真左から1人飛ばして、寺崎美保子さん、多摩豊さん、遠藤雅伸さん、山北篤さん、鈴木茂哉さん、我妻剛さん

一度入ったダークサイド

――その頃からゲームデザイナーになりたかったですか？

未来の職業を意識して、コンピュータと親しんできたことはないです。映画、『スターウォーズ』でヨーダがルークにいった言葉〝もし一度、ダークサイドに入ってしまったら、そこを抜け出すことはできない〟じゃないですけど、コンピュータの魅力から抜け出せなかったんだと思います。

――「ウィザードリィ」はシナリオ1以降も、着々とヒット作になってますが、それぞれどんな心境で開発されてきたのですか？

まず、「II」と「III」ですが、ゲームの基本システムは変えずに、シナリオを変更してプレイしてもらおうと考えて開発しました。次の「IV」はプレイヤーの反響、つまり〝ウィザードリィなんて軽いぜ〟みたいな声に挑戦するつもりでつくりました。今、「IV」をプレイした人が親になって、子供が「ウィザードリィ」をやっていたら、「IV」をすすめてみると良いでしょう。その子は必ずいき詰まるはずです。〝こうすればいいのさ〟と教えてあげれば、あなたの親としての威厳が、きっと保てますよ。(笑)

――「ウィザードリィV」については？

「ウィザードリィ」を4作つくってきて、自分をいましめる気持ちが働いてきました。〝ウィザードリィに飽きていないか、その結果、自分の活力がなくなってきてるんではないか？〟とね。でも「V」をつくるつもりでしたから、新しいゲームデザインの力を探すことにしました。そしてラッキーにも巡り合えたのが、デビット・ブラットレー氏です。彼をサポートしましたけど、「V」はデビッド・ブラットレー氏の作品といってよいでしょう。

――ではもう「ウィザードリィ」の新作はつくらないのですか？

自分のリフレッシュが終わったら、「ウィザードリィ」の新作に挑むこともあります。

日本のアニメを輸入！

――最近の活動として、パソコンネットを通したウィルス検出プログラム、「インターフェロン」の開発などが伝えられてますが、そのほかには？

(カードケースから名刺を差し出して)今度、新しい会社を設立しました。日本のアニメ映画を輸入、販売する会社です。もちろんこの分野はアメリカでは超マイナーですが、将来はメジャーなものにしていきたい。昔から、日本のアニメが好きで、よく友人と英訳のストーリーブックを交換したりしてたんです。それで会社の名前は、『アニメイゴ』。〝ANIME〟を〝EIGO〟にするという意味、日本のみなさんには、わかりやすい社名だと思います。

――具体的にはどんなアニメを輸入するんですか？

「MADOX」という作品の版権交渉が終わりました。今のところ、この1作だけですが、「プロジェクトA子」「パトレイバー」や「アキラ」など優れたアニメがいっぱいあるので、これから交渉してみたい。



↑コスプレのヒーロー、ジェイソンとたわむれるウッドヘッド氏であった

【ゲーム大会】

その②

運のMSX2版、知識のPC9801版、運と知識のファミコン版。まず編集部最年少の作山が出場してのMSXからスタート。質より量、素早いキャラ作り、あとは祈るだけ！ 続いては、ベニー松山の出番でPC98の競技だ。自作の本で予習した彼は、惜しむことなくティルトウェイトを連発していた。最後は忍者根本がファミコン版に挑戦。素早くバンパイアロードの部屋までいってとっぺもないほど連射、連射っ!!

とまあ、我々必勝本編集部は精一杯フントウした。結果は右表を見てちょ。

友好的な編集部が現れた



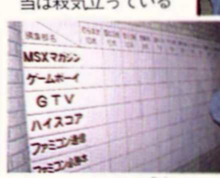
←ゲームスタート！MSXに命を賭ける作山



→なごやかそうだが本当は殺気立っている



↑Vサインの作山。決果は4位だった。ひーんごめん



↑アイテムリスト表。これからどうなっていくのか



↑アンカー根本の余裕の笑顔。次の瞬間鬼の顔に



→出たっ！根本のテクニカルハンド!!すげー

総合成績は…

優勝	ゲームボーイ
準優勝	ファミコン必勝本
3位	ハイスコア
4位	GTV
5位	ファミコン通信
6位	ログイン
6位	㊙ファミコン
8位	MSXマガジン

【人物編】

「ウィザードリィフェア」には、一般ファンのほかにもいろんな人が集まる。アメリカからは、ロバート・ウッドヘッド氏にデビッド・ブラットレー氏。国内でも、「ウィザードリィ日記」の著者、矢野徹氏（ＳＦ作家）がウィズファンの大御所として参加していたし、「テーブルトーク版ウィザードリィ」の監修者、安田均氏（翻訳家）は今年も顔を見せていた。まさに多士済済（←オジン臭い）。

ところで、今回のフェアではこの4名にスポットを当ててみた。

ベニー松山と須田PIN



▼須田PIN



▲ベニー松山

ファミコン版の「ウィザードリィ」が生んだ独特のサブカルチャーを支えるこの２人。須田PINは“口”、ベニー松山は“ペン”を使ってウィズワールドの普及（布教）につとめている。２人とも20歳代前半の若さだが、ウィズ歴は古く、知識も豊富。それぞれ独自にファンを開拓している。日本はとても平和な国だ。

遠藤さんと遠藤



▼遠藤昌恵さん



▲遠藤雅伸さん

フェアの舞台付近で「遠藤さん出番です」の声がかかると、この２人は同時に振り向いていた。雅伸さんはご存じゲームスタジオ社長。ファミコン版「Ⅲ」の立役者だ。いっぽう昌恵さんはウィザードリィフェアの総合司会をつとめる美人アナ。今年で３回目。ウィザードリィのことをすごく勉強している。また来年会いたい人。

神様はいますか？

――この質問はどうしても聞きたかったことなんですが、「ウィザードリィ」では偶然のできごと、たとえばロストやアイテムの出現などが、とてもリアルに感じられて、よく「神様がいるみたいだ」という声がありますが……。

いいたいことはわかります。ハイ。自分たちがつくりたかったのは、現実以外の世界で架空体験できるフィールドだったんです。そこに、プレイヤーがのめり込んでくれて、まして世界をつかさどる“神”まで感じてくれるのは、最高にうれしいことです。

――現在、通信ネットワークゲームを開発されてるんですよね。

「ユニックス」に対応するネットゲームですね。今までに10万ドルを投資しましたし、あと１年後の完成までに、75万ドル投資する予定です。だれか、お金をアメリカまで送金してくれませんか？(笑)

――どんなゲームなんですか？

宇宙を舞台にした、マルチキャラクターのゲームです。目的……というのが難しくて説明しにくいのですが、プレイヤーひとりひとりが、いろんな職業を持って、ある星で生活をしていきます。仮に、鉱物資源に恵まれている星があるとしましょう。そこでは採掘する人、精練する人、鍛冶をする人と職業の体系ができます。その中で、技能をいかしたり、熟練度を増したりするうちにだんだんと成功に近づいていく。あちこちで人が生活できる場を、通信ネットに流すんです。ここでは何でもできる。例えば城をつくって、トレボー城にすれば、「ウィザードリィ」ができてしまう。こんなところです。

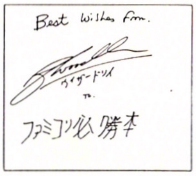
――日本での発売の予定は？

まだ完成していないので、もちろん未定です。(笑) ですが、ターミナルとして、ファミリーコンピュータとメガドライブを意識しています。2000人位の会員がいて、常時20人ぐらいがアクセスしていれば、きっとおもしろいゲームになります。期待してくれるとうれしいです。

◉このインタビューは、10月11日、本誌編集部、「(勝)ファミコン」編集部（角川書店）、「ログイン」編集部（アスキー）の共同で行われた。



↑今、手品に凝っている。風船に針を通しても、ほれ、このとーり。割れない



←ウッドヘッド氏直筆サイン。ファミコリ？ファミコソ？

ロバート・ウッドヘッド氏略歴

▶1959年１月22日●イギリスのケント州ペムバリーで生まれる。少年時代はカナダ・アメリカに在住し、アメリカの高校を卒業。コーネル大学に進み、心理学を専攻する。大学時代、フレッド・シロテク氏とコンピュータゲームソフト会社「サーテク社」を設立。

1981年●アンドリュー・グリーンバーグ氏と共に「ウィザードリィ」シリーズ第１作を完成させ発表する。「ウィザードリィ」は日、米、欧で数百万本を販売するヒット作に。

1988年●ウィルス検出プログラム「インターフェロン」を利益を目的としないフリーウェアとして配布を開始。さらに「インターフェロン」を強化させた「VIREX」も発売した。現在はパソコンネット用の通信ゲームを開発中。完成は来年の予定。

【コスプレ】

コスチュームプレイ。略してコスプレは、「ウィザードリィフェア」の華だ。奇抜なアイデアと色彩ばかりではない。ゲームの中に“いっちゃった”人人がなぜか明るいからだろう。20万円のアルミ製のアーマーを装備した戦士から、緑色のビニールのゴミ袋をかぶっただけのクリーピングクラッドまで、苦労を楽しむ豊かな心を持ってるんでしょう。

ちなみにこのコスプレはコンテスト形式。優勝は３年連続で“ジェイソン一家”(代表者：井口さん)でした。



←いきなりおそいかかってきたらどーしよう。フラック!!



↑若いミソラで肌まで見せて、まぁ



↑時任三郎がバンパイアロードに変身？



↑傷ついたレベル１メイジ！　のつもり

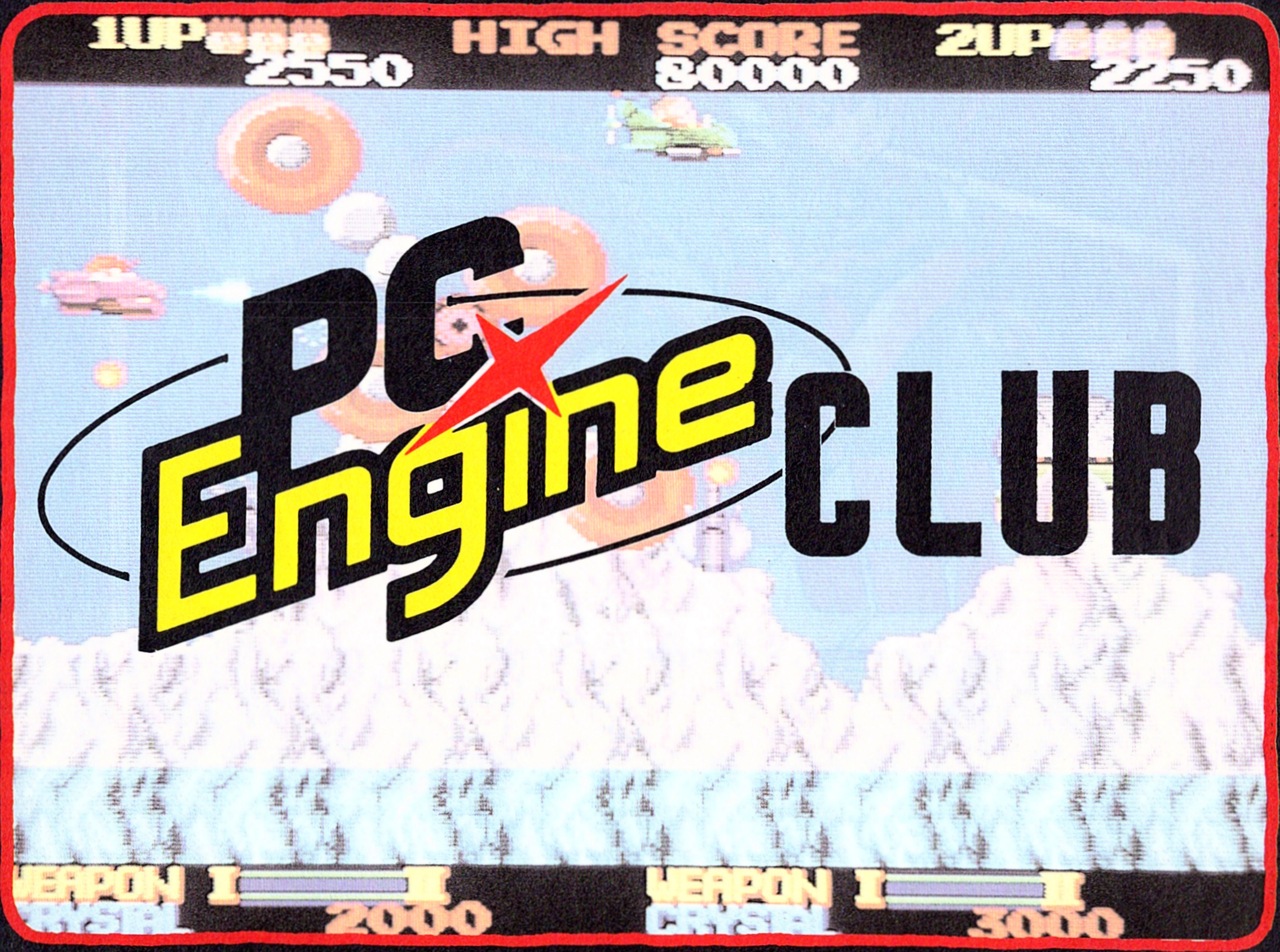


↑優勝したのはこの人たち。製作費ン十万



FACE
不思議の夢のアリス
3メガ
近日発売!
痛快! アクション・ファンタジー
おてんばアリスの夢冒険!!
PC Engine
神様に感謝、感激の話題作!!
これで病みつき、麻雀ゲーム。
九萬
11月発売!!
4メガ
MAHJONG ACADEMY
麻雀学園
東間宗四郎登場
業界初の
ビデオ付き
主演 引田智子
由利 徹
フェイス
フレンドコール
キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク!
03(372)8742
ゲーム・ソフトの
フェイスから
CD発売ついに決定!!
株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

12月上旬発売!! 1冊まるまるPCエンジン



©NAMCO LTD.

オール・アバウト・PCエンジン! この1冊でPCエンジンのハードとソフトのすべてがわかる。

年末年始の注目ソフトを中心にPCエンジンのすべてのゲームソフトを網羅。買って得するゲームは何か? 各ゲームを評価付き解説で完全紹介。もちろん、周辺ハード情報もフォローして、1冊まるまるPCエンジン。

ファミコン必勝本編集部・編
12月上旬発売予定
B5版/160頁/予価700円(税込み)

単行本化決定!

タイレル辻の初級COM用語入門講座

タイレル辻・著
1月下旬発売予定
B6版/128頁/予価780円(税込み)

RAMとROM、CPUとMPUとPPU、ビットとバイト、メガとギガ…、あなたは説明できますか? 最近、良く聞くコンピュータ用語、なにげなく使っているコンピュータ用語を平易に解説。ファミコン必勝本に好評連載中の「タイレル辻の初級COM用語入門講座」を再構成、新項目を加えての単行本化です。

JICC出版局


発売予定
12.21
希望小売価格
6,780円(税別)
SHOW'撃波
震えるゲーム革命
CD-ROM²
PC Engine
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
感性をゆさぶる夢のビジュアルRPG
惑星ノーグで繰り拡げられる壮大なストーリー。他を寄せつけないクオリティの高いビジュアルシーンと、ヒーロー達の生の声のメッセージは、RPGにかつてなかった感動を与える。さらに、CD-ROM²の大容量をフルに活かしたスケールの大きさ、奥の深さはキミの想像をはるかに越えるだろう。名作はCD-ROM²が完成させる。
近日発売!!
希望小売価格 6,780円(税別)
RED ALERT
レッドアラート
また一つ常識を破るエキサイティングなコンバットアクション
多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。息をつかせないゲーム展開。的確な状況判断、綿密な戦略が求められる、奥の深いアクションゲーム。臨場感あふれる大迫力のビジュアルシーンやしびれる声優の声。キミはCD-ROM²に降伏するか!?
ビジュアル・ゲーム・マガジン
「GAME KIDS」11月20日発売!
申込方法は3,980円を①銀行振込：第一勧業銀行飯田橋支店(普通)No.1619316 口座名義 ティ・アイ・シイ㈱GK係 ②現金書留 ③郵便振替 のいずれかをお選び下さい。住所・氏名・電話番号を必ず明記のこと。その他詳細のお問い合わせは、
住所：東京都新宿区下宮比町3-1 津多屋ビル7階
☎03(266)1161 ティ・アイ・シイ㈱GK係迄
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

海のいきものたちの不思議な生態
美しく迫力のある映像とわかりやすい解説で学ぶ、〈動く図鑑〉をお届けします。

自然はともだちシリーズ2

ビデオ 海のいきもの図鑑 全8巻



発売中/各巻ともVHS/15分/定価各1950円(税抜1893円)





1 イカやタコには足がない!?
貝殻を持たない軟体動物 巧みな捕食行動と身を守る技

2 ムツゴロウは水が嫌い!?
干潟の水陸両生魚 進化の生き証人たちの不思議な生活



3 タツノオトシゴって本当に魚?
育児嚢を持つ海の変わり種オスの出産にみる繁殖戦略

4 カニ・エビあわせて足何本?
海の節足動物 付属肢の多様な働きが明かす行動習性



11月10日発売

5 ヤドカリってなぜ宿がいるの?
貝を棲み家に生きる甲殻類すぐれた寸法測りの名人芸

6 どちらが本物?海のサギ師たち
擬態する海の生物小さな変装師たちの多彩な知恵比べ

7 武器は何?海の小さな殺し屋たち
刺胞などを持つ海の生物見えない攻撃術の秘密

8 何が得?一緒に暮らす敵・味方
共生する海の生物利用しあいが生んだ不思議なきずな

定価格1950円

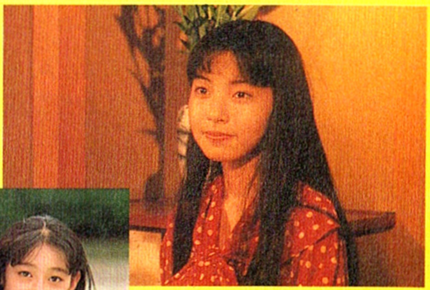
制作:岩波映画 発行:JICC出版局
お問い合わせ☎03-265-4575 全国の書店・レコード店・玩具店などでお求め下さい。

ビデオ NIPPON アイドル探偵団 5

アイドルの素顔が見えるビデオマガジン
毎月21日発売

30分
¥1800







山中すみか
林 美穂
仲吉 由花
北原まどか
谷沢 玲奈
ジョネッツ

新ドラマ[初恋クラブ]スタート!





通信販売実施中 確実に手に入れたい方は、直接当社まで、巻名、本数、送り先を明記の上、定価(送料はいただきません)を現金書留か郵便振替にて、当社通販係までお申込み下さい。

JICC出版局 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 TEL03-234-4621 振替=東京7-170829㈱ジック

※価格はすべて税込みです。

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「ゲームシリーズポストカード」(ナツメ) 10名



応募方法

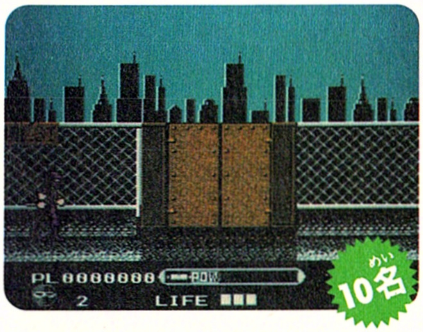
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは11月17日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.2の予定です。



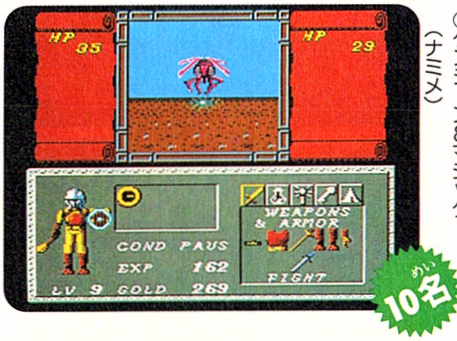


読者プレゼント
NO.2
アンケート・ハガキプレゼント

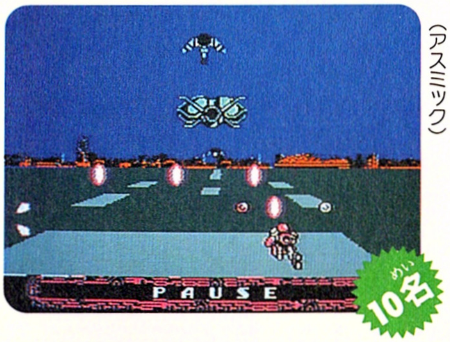
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



②忍者COPサイゾウ（九娯貿易）



①ダンジョン&マジック（ナツメ）



④コズミックイプシロン（アスミック）



③寺尾のどすこい大相撲（ジャレコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、11月17日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.2のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.18 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・高嶋俊則　青森県・阿部保雄　栃木県・岩淵一生　茨城県・東林圭二　千葉県・赤尾孝司　東京都・野川雄二　神奈川県・川上祐美子　新潟県・水野順平　福井県・富永栄次　山梨県・佐々木亮　長野県・永嶋栄司　岐阜県・白木邦彦　静岡県・滝川裕人　愛知県・清水涼子　愛知県・岩井敏志　京都府・田坂明彦　大阪府・黒崎健吾　兵庫県・大村慎太郎　山口県・田中大介　宮崎県・酒井信代　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・池田聡　青森県・清沢宏樹　岩手県・森野温子　宮城県・江川浩司　栃木県・西田淳一　埼玉県・井深裕史　千葉県・佐瀬哲也　東京都・天野道雄　神奈川県・照樹務　富山県・飯山佳代子　福井県・安倍紀幸　愛知県・三矢和洋　京都府・大瀬戸広秀　奈良県・新川展也　岡山県・井上敦史　徳島県・横田明　高知県・由布孝一　佐賀県・山下智志　長崎県・安達光太郎　鹿児島県・土山邦彦　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・手塚克彦　岩手県・生田秀達　山形県・神谷章一　福島県・田端高広　群馬県・金子隆生　東京都・大橋ひろみ　神奈川県・黒井晶彦　山梨県・茂手木康弘　静岡県・岩下博靖　三重県・米倉照美　滋賀県・藤野昌己　大阪府・菊池大二郎　和歌山県・悠紀玲　島根県・景山真司　広島県・野田優子　愛媛県・栗沢俊介　大分県・岩沢伸晃　宮崎県・赤坂圭一　鹿児島県・日向和則　沖縄県・平井均　他20名

★コナミサウンドカタログCD

秋田県・小川雅之　福島県・野口純一　東京都・中山聖也　鳥取県・中村恵子　他16名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①激闘プロレス!!

青森県・東海林法政　秋田県・平田剣一　山形県・沖野平祐　東京都・長野宏生　富山県・槙村大輔　岐阜県・林達彦　大阪府・横井征二　兵庫県・蜂須賀将人　佐賀県・岩城清貴　長崎県・広田文夫

②谷川浩司の将棋指南III

岩手県・遠山信義　宮城県・大西小百合　埼玉県・宮本孝治　東京都・五木勉　福井県・稲田保憲　京都府・伊藤毅　鳥取県・森野茂人　高知県・野沢紀伸　岡山県・梅田実　熊本県・堀木秀雄

③アイドル八犬伝

青森県・星野栄作　宮城県・津村隆一　茨城県・山本美穂　千葉県・糸山淳一　東京都・田中良則　新潟県・岡田光一　石川県・向坂麻人　三重県・中田広樹　大阪府・中神啓徳　宮崎県・草野周平

④オーダイン

宮城県・釜元秀盛　福島県・藤川登　群馬県・石川治郎　東京都・工藤香織　長野県・伊佐治豪文　静岡県・大下道孝　滋賀県・橋沢成一　奈良県・増田規助　香川県・妹尾修一郎　福岡県・尾形桂一

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT サウンドチャージャー

東宝より発売予定のメガドライブソフト「ヘビーユニット」のオリジナルサウンドチャージャーを抽選で1000名にプレゼントします。

これはゲームをプレイする際にSE(効果音)モードを選び、このサウンドチャージャーをCDプレイヤーにかけると迫力のドルビーサラウンドでゲームを楽しめるというもの。このCDの発売はされないので今回プレゼントされる人のみが持てる限定品です。

応募方法は11/17から全国の百貨店、おもちゃ屋さんに置いてある応募ハガキ(お店のハンコ付き)で 〒100 東京都千代田区有楽町1－2－1 東宝㈱事業部ヘビーユニット係まで送るだけ。



BOOK ワルキューレの冒険

御存知、アクションRPG「ワルキューレの冒険」を題材にしたコミックが発売されました。これは1人の14歳の女の子、春木理恵がふとした偶然からファンタジーの世界に入りこんでしまい冒険の旅をするというおハナシ。ゲーム＋コミックファンにおススメです。

➡「ワルキューレの冒険 外伝」杉森建 著 電波新聞社 刊 定価880円(本体854円)



BOOK マリックさんの本

超能力かトリックか？ あのMr.マリックがトリックのやり方のタネ明かしをしてくれました。

この本は、誰にでもできるトリックのやり方や、ハンドパワーのやり方が載っていて年末年始のかくし芸シーズンにはもってこいの一冊です。

➡「超魔術」Mr.マリック 著 小学館 刊 定価600円(本体583円)



GAME ドラクエゲーム

来年1月の発売が待たれる「ドラゴンクエストⅣ」。それまで待ちきれない人におススメのボードゲームとカードゲームがエニックスより発売されます。

種類は全部で6種類。それぞれ「ドラゴンクエスト」の世界を舞台にしたゲームで、おなじみのキャラクターも登場するのでドラクエファンが過ごす秋・冬の夜長にピッタリです。

このゲームの名前はシンプルに、「ドラクエ EX－001」～「ドラクエ EX－006」。11月30日より発売開始。(下の写真と実際の商品とは異なる場合があります。)





PRESENT ファミコン野球盤

エポック社より12月19日に発売される「ファミコン野球盤」のプロモーションビデオを抽選で500名にプレゼントします。

応募のあて先は、〒111 東京都駒形1－12－3 株式会社エポック社「ファミコン野球盤」プロモーションビデオ・プレゼント係

応募要領は官製ハガキに名前、住所、電話番号、年齢、職業(学年)を記入の上、上記あて先までご応募下さい。

このプレゼントの〆切は11月25日当日消印有効。賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。

PRESENT 「田代～」テレカ

エピックソニーより発売中の「田代まさしのプリンセスがいっぱい」オリジナルテレホンカードを5名にプレゼントします。応募方法はハガキに住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本「田代まさしのテレカ係」まで送って下さい。



ALBUM ダライアスサウンド

大迫力のシューティングゲーム「ダライアス」のPCエンジン版BGMアルバムが11月5日、アポロン音楽工業より発売されます。タイトルは「PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス」。全18曲(オリジナル版&アレンジ版)プラスSEコレクションetc.のオマケつき。編曲は磯田健一郎氏です。(CD2600円(税込み)CT2300円(税込み)

➡ジャケットも大迫力!!



SPORTS スポーツ

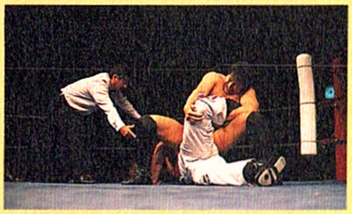
11・29激闘！ U-COSMOS

前田日明ひきいるU.W.F.がついに東京ドームで超ビッグなイベントを行う。その名も11・29「U-COSMOS」だ！

「激闘プロレス」のドラゴンアキラなら知ってるけどU.W.F.ってよくわからない、という人のために簡単に説明しよう。前田日明を中心に新生U.W.F.が誕生したのは去年の5月。今までのショーアップされたプロレスとは違った演出抜きの真剣勝負（リアルファイト）が注目を集め、旗上げ以来U.W.F.の試合は超満員が続くという爆発的な人気となった。そしてわずか1年半にしてドーム進出を果たしたのだ。

さて、このドーム決戦ではU.W.F.スタイルのプロフェッショナル・レスリング2試合と異種格闘技戦6試合の8試合が行われるが、何といっても目玉は異種格闘技戦。柔道、マーシャルアーツ、サンボ、ムエタイ、キックボクシングと世界中の格闘技から、それぞれ世界チャンピオンクラスの選手が参加する。対するU.W.F.のメンバーは前田、高田、藤原、山崎が予定されている。プロレス史上に残るビックイベントをぜひその目で確かめてきてくれ！

席はアリーナ（SS席、S席、A席）スタンド（A席、B席、C席）の6種類が用意されている。料金はアリーナSS席から、3万円、2万円、1万円、7千円、5千円、3千円、と幅広いので予算にあわせて選ぼう。



↑前田日明はドーム決戦にむけて特訓中、山中湖キャンプでの合宿も予定されている

発売データ

U-COSMOS　11／29　発売日：11／5　AM10：00～（席と料金は本文をみてね）発売場所：チケットぴあ、チケットセゾン、CNプレイガイド他、問合せ：U.W.F03－707－6633

VIDEO ビデオ

この恐怖は深い、リバイアサン



↑真中がピーター・ウェラー、となりの美女アマンダ・ペイズの活躍も見どころ

今春、深海を舞台にした2つの海洋サスペンス・ムービーが公開された。ひとつは「ザ・デプス」でもうひとつがこの「リバイアサン」だ。「ザ・デプス」が海洋版エイリアンともいえるおどろおどろしいホラー映画に仕上がっているのに対して、「リバイアサン」はショッキングな近未来アドベンチャー。そしてこの映画の一番のウリは超一級のスタッフたちだ。

監督は「カサンドラ・クロス」「ランボー2」などで知られるジョージ・P・コストマス、脚本は「ダイハード」のジェフ・スチュアートと「ブレードランナー」のデビット・ピーブルズ。さらに特殊効果は「スター・ウォーズ」3部作を手掛けたバリー・ノーランとまさに大物ぞろい。スゴイね。

希少資源採掘のため深海にもぐった男女7人のクルーは、海底に沈んだソ連船リバイアサンを発見。その不気味な沈没船から持ち帰った金庫の中には1本のウォッカが入っていた。これを飲みほした2人のクルーが謎の死をとげる。それはソ連が極秘に進めていた研究によって生み出された遺伝子操作の薬だったのだ。そして死んだはずのクルーは半魚人となって蘇っていた。

主演は「ロボコップ」で一躍有名になったピーター・ウェラー。

発売データ

リバイアサン　11／5発売　松竹ホームビデオ　￥16171　監督：ジョージ・P・コスマトス　制作：ゴードン・カンパニー　SFX：バリー・ノーラン　主演：ピーター・ウェラー

「テレカ情報局」

今号も前号に引き続き、人気アニメ・テレカをご紹介するぞ。

トップ・バッターは、「少年ジャンプ」の「まじかるタルルートくん」が人気上昇中の、江川達也先生のカードだ。

1年半ほど前まで「コミックモーニング」誌に連載していた「BE FREE」は、今とは違う大人のタッチが魅力だった。連載完結と共にテレカの評価も急上昇したのだ。

BE FREE



↑BE FREE!〈110-31136〉

聖闘士星矢

こちらは「少年ジャンプ」誌に連載中の漫画の中でも、安定した実力を誇り、ファミコンゲームにも登場した、おなじみ「聖闘士星矢」。同雑誌の創刊18周年記念として「キン肉マン」テレカなどと共に読者プレゼントされた。ファンにはよだれが出るくらいに貴重で入手困難なカードだ。



↑聖闘士星矢〈110-80821〉

DRAGON BALL



↑DRAGON BALL〈110-51500〉

「DRAGON BALL」の作者というより、あの「ドラゴンクエスト」のキャラクターデザインで皆さんにはおなじみの、鳥山明先生の代表的なテレカ。もちろん評価のほうも「ドラゴンクエスト」テレカ同様、超ビッグなのだ。

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― 渋谷ロフト

プレミアムTOP5

1	浅香唯・カシオ	〈110-62701〉	1800円
2	ウインク・パナソニック	〈110-71078〉	1500円
3	小泉今日子・資生堂	〈ホワイト加刷〉	1500円
4	南野陽子・シャワーソープ	〈ホワイト加刷〉	1500円
5	斉藤由貴・資生堂	〈ホワイト加刷〉	1500円

売り上げTOP5

1	ウインク	〈110-72770〉
2	宮沢りえ	〈110-71240〉
3	南野陽子・コンサート	〈110-70670〉
4	南野陽子	〈110-57154〉
5	バットマン	（5種類）

相変わらずアイドル・テレカの人気が高いが、じわじわ上昇中なのが「バットマン」をはじめとするキャラクターもの。若者の町・渋谷にも、テレカ・ブームは根付いてきた。〒150 東京都渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-3850

今号のGAME CARD……ソフエル

ちょっと危ない大人の世界をシミュレーションさせてくれる、独特のゲーム感覚で、ヒット作を飛ばすソフエル。12月20日の発売が期待される「ザ・マネーゲーム」は、ゲーム・ソフトの発売に先だって、テレカとなって御目見えした。



↑ザ・マネーゲーム〈ホワイト加刷〉



↑100万＄キッド〈110-011〉



↑帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?〈110-011〉



↑ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡〈110-011〉

TV テレビ INFORMATION

この秋大きな話題となったのが、新キャスター導入によるニュース戦争だ。ますます多様化していくニュース番組を君はどう見る!?

朝、夕、夜の3つの時間帯にわけたらニュースがわかってきた…！

様々なメディアでソフトが不足している。昔の音楽やマンガのリニューアルがあふれ、ヒットすればシリーズ化という今、事実を正確に伝えるニュースがおもしろい。政治、犯罪、自然現象に大きな動きが予想される90年代。もう僕ら10代はニュースに無関心でいられない。今回は〝明日からニュースを見る〟ための方法論を解せきだ。

朝のニュースの主な内容は海外からのニュースと今日予定されている主な政治の動き、イベント、それに天気予報だ。なかでも海外からのニュースは朝見るのがいい。時差のため（アメリカやヨーロッパは夕方から夜）リアルタイムで整理された情報を得られるからだ。これから見るなら「CNNモーニング」（テレビ朝日）がオススメ。〝新リサイクル条例でゴミ対策〟から〝木星探査機ガリレオ乗組員プロフィール〟まで話題の幅も広く、やわらかい頭で見ることができる。

夕方6時になると各局のニュース番組がいっせいに肩を並べる。この夕方のニュースはその日に起きた事件や出来事を大きなものから順に解説していくというもの。情報量が多いためわかりやすく正確な情報を伝えることに重点が置かれている。また、プライムタイムのニュースへのかけ橋的な役割も果たしているので、この時に気になるニュースをチェックしておこう。番組による違いはほとんど見られないがちょっと変ったものでは「FNNスーパータイム」（フジテレビ）がある。視聴者が身の回りの出来事を撮ったビデオを紹介する「ニュース塾」や、全国の小学校からスポーツの得意な少女を紹介する「南ちゃんを探せ」など、人気のコーナーに参加してみるのもいいかも。



←ニュースステーション　テレビ朝日系　毎週月～金　PM10：00～11：18

さて次はいよいよ夜10時以降のニュース。ここでは問題をさらに深く掘りさげて。事件の本質・裏側にせまっていく。「ニュースステーション」（テレビ朝日）は、初めてこの時間帯に参入し、大きな成功をおさめて以来今だに〝キャスターニュース〟のトップを走りつづけている。そしてこの秋、TBSから大型情報番組「筑紫哲也のニュース23」がスタート。〝キャスター編集長〟筑紫哲也が番組の編集や取材にもかかわっていく、要注目のチューズだ。

放送データ

CNNモーニング　テレビ朝日（毎週月～金　AM5：30～7：00（6：00～ネット拡大）

●

FNNスーパータイム　フジテレビ系　毎週月～金　AM6：00～7：00　毎週土　PM6：00～6：30

●

筑紫哲也のニュース23　TBS系　毎週月～木　PM11：00～AM0：30　毎週金　PM11：30～AM0：35

NEWS ニュース

『タレントボイス はい、フジTVです』



↑『愛しあってるかい！』フジテレビ系　毎週月曜21：00～出演：陣内孝則、小泉今日子、他

フジテレビがこの秋始めた〝タレントボイス〟って知ってる？　フジ系列で放送されている人気番組の出演者が、電話でメッセージを流してくれるサービスのことだ。

現在その対象となっている番組は4本。①陣内孝則主演の学園コメディ『愛しあってるかい！』②斉藤由貴が超自然児を演じている『LUCKY天使、都へ行く』③大人の恋愛ドラマ『過ぎし日のセレナーデ』④夕方5時のバラエティ『パラダイスGO GO』

サービスの内容は、出演者による撮影こぼれ話やトレンド情報、次週の見どころなど。また、電話をした人にしかわからないプレゼントの情報もあってちょっと得した気分だ。ドラマ3本に関するサービスは、毎週番組放送後に内容が変わる。また『パラダイス～』は2週間ごと月曜日に、新しい塾生が登場。TV好きにはうれしい情報だ。



↑『LUCKY天使、都へ行く』フジテレビ系　毎週木曜20：00～　出演：斉藤由貴、他

データ

電話番号：0990-32-0025（全国共通・プッシュホンに限る）料金：約38秒毎に10円　現在の内容：①柳葉敏郎（～13日）②小林聡美（～16日）③第4話「名セリフ集」④羽田恵理香（～12日）

PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

11/3　最新ソフト情報はアイ・ジー・エス「ぼっくんモグラー」、コナミ「トップガン」、攻略塾は「スーパーチャイニーズ2」

11/10　最新ソフト～はデータイースト「ヘラクレスの栄光II」攻略塾はバンダイ「ドラゴンボール3」

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

11/7　先取りコーナーは「タイトーチェイスHQ」、新作情報はNECアベニュー「ダライアス」、情報コーナーのテーマは「ザ移植」

11/14　先取り～はタイトー「ヴォルフィード」、日本テレネット「コズミックファンタジー」を紹介（予定）

11/3　金曜ロードショー「ジョーズ」　日本テレビ系　PM9：00～11：22　監督：スティーブン・スピルバーグ、出演：ロイ・シャウダー、ロバート・ショウ、他　'75・米

11/4　ゴールデン洋画劇場「キングソロモンの秘宝2」　フジテレビ系　PM9：02～10：54　監督：ゲーリー・ネルソン、出演：リチャード・チェンバレン、シャロン・ストーン、他　'87・米

11/4　ウィークエンドシアター「'89東京ファンタスティック映画祭のすべて」　テレビ朝日　深夜1：15～3：10　ゲスト：小松沢陽一、ルドガー・ハウアー、他《ドキュメント》

11/5　日曜洋画劇場「キング・オブ・デストロイヤー　コナンPART2」　テレビ朝日系　PM9：02～10：54　監督：リチャード・フライシャー、出演：アーノルド・シュワルツェネッガー、他　'84・米

11/8　水曜ロードショー「ポリス・アカデミー3」　TBS系　PM9：03～10：54　監督：ジェリー・パリス　出演：スティーブ・グッテンバーグ、ババ・スミス、他　'86・米

NEW SOFT STREET



イエーイ！秋してるかーい？しかし、最近なんだな。女がつよい時代なんだわ。これが。男ってこれからどーなっちゃうんだろ、なーんて話をしとるんだわ。で、今回は双截龍IIからびしびしスタート！これくらい元気よくないとね。で、ありー？ハドソンから新作だあ。星霊狩りだって。名人元気してるかな？それから新里見八犬伝、コナミのゴエモン、こんどはRPG！TAOもへーんなゲームだぞーい。ほかにもいろいろあるから、まあ読んでくらっしょ。



／テクノスジャパン／12月22日発売予定／¥5900

DOUBLE DRAGON II

双截龍II



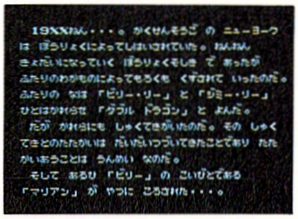
ビリーとジミー…このダブルドラゴン兄弟がくり広げるバイオレンスストーリー「双截龍II」がくるぞ、くるぞっ！ステージとなるのは前作同様ニューヨークだ。前作で救出したマリアンを殺されて、怒りに燃えるダブルドラゴンたちが宿敵めざして突き進む。いいぞ、いけいけロケットパンチ！っと。



バイオレンスボルテージは120％だぜっ！

帰ってきた双截龍兄弟！

派手なバイオレンスアクション「双截龍」がどどーんとスケールアップして帰ってきた。キックやパンチなど、相変わらずパワフルな攻撃の数々が乱れとぶぜ。また、レベルアップ時に新しい技を覚える、という前回のパターンをなくし、最初からスーパー技をバリバリ使いまくることができるようになったんだぜ。敵の連中も妙に手強いやつが現われるから、ビシビシと技を決めていきたいトコロだな。空中大回転キックを決めちゃえいっ！



←前作の目標はさらわれたマリアンを救い出すことだった。その彼女が殺されたんだから怒るどころじゃない



←ストーリーにそっているためにステージは、ときに場所を選ばない。ヘリ内では、外に落ちることも…

どんなふうにパワーアップしたかってえと…

なぐったなこのヤロウ！

前作に比べて、妙に動きのいい、イキイキな敵がいっぱいいる。飛び道具は使うし、技はたっしゃだし、タフだし…と戦いがいのある連中ばかりだ。特に、下にあげてあるヤロウどもはただものじゃないぜ。



棒きれ野郎

忍者



プロレスラー!?

筋肉人間

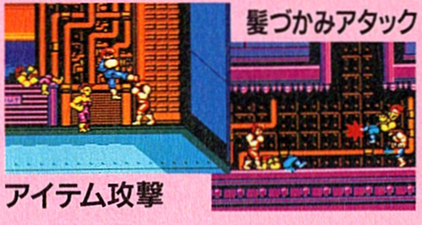
決まるとハッピーな展開 嵐のようなスーパー技

「II」では最初から使える数々のワザだが、うおーっと驚くようなスーパーワザも条件がそろえば飛び出してくれる。うまく決まるとゾクゾクするほど気持ちいいぜっ！



ぶっとびキック

空中回転キック



髪づかみアタック

アイテム攻撃

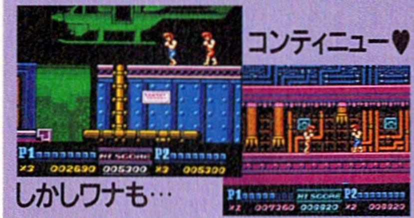
こんなものがあるから 実はやめられない

コンティニューが付いた。さらに「ダウンタウン熱血〜」にあったような難易度セレクトも可能。そして、何よりも2人同時プレイがウレシイぜ。



難易度自由設定

2人同時プレイ



コンティニュー♥

しかしワナも…



／ハドソン／12月８日発売予定／￥5800(税抜き／予価)

SEIREIGARI
星霊狩り

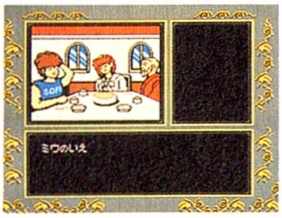


最近ファミコンではごぶさたのハドソンだが、今度はファミコン初のノベルウェアＡＶＧを出すことになったのだ。ノベルウェアＡＶＧとは、一冊の本を読むような感覚で遊べるゲームのこと。原作・中島渉　原画・神崎将臣の２人が、君らに送るドラマティックなＡＶＧ「星霊狩り」は、今までのＡＶＧを覆す作品になりそうだ。

ファミコン初のノベルウェアAVGだ！

悲劇は16才の誕生日だった！

今までのＡＶＧのほとんどが、シラミつぶしに１つ１つのコマンドを調べていたものだが、この「星霊狩り」は本のページをめくるように話が進んでいくのでスピーディーな展開が味わえる。謎解きもそんなに難しいものはないので、ストーリーにのめり込むことができるぞ。物語は、１人の少女ミウの16才の誕生日から始まる。ボーイフレンドのミチムネとの楽しい誕生パーティー。しかしその瞬間、謎の男ローゼン・クロイツが現れた!!

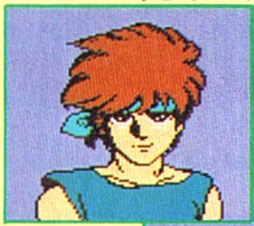


→ミウとミウの祖父、そしてミチムネとの楽しい誕生パーティ。しかし、次の瞬間にローゼン・クロイツにミウを攫われてしまった！

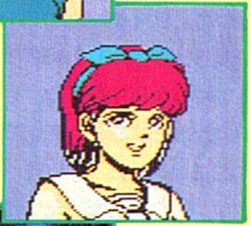


→ローゼン・クロイツに攻撃されたが、なんとか命だけは助かったミチムネ。どうしていいかわからない彼に草野教授という協力者が

＜登場人物＞



←勇気溢れる心優しい少年ミチムネ。自分に秘められた力をまだ知らない。ガールフレンドのミウを救うため戦う



→ミチムネに想いを寄せている少女ミウ。ローゼン・クロイツは、なぜ彼女を攫っていったのだろう？



←謎の怪人ローゼン・クロイツ。ミウの秘められた力を使って、この世を支配しようとしている悪の権化だ

舞台は実在するミステリーゾーンだ！

遺跡の謎！飛鳥!!

草野教授とミチムネは、何か手がかりを探しに、生前ローゼン・クロイツが住んでいた屋敷を訪れた。そして、飛鳥地方に何か秘密があるらしいという情報を手に入れた。飛鳥は、巨石遺跡が数多くあるので有名である。
「ミウ、俺が助けにいくまで待っていてくれ！」
そう心に懐きながらミチムネは飛鳥に向った。



←ローゼンクロイツの屋敷にはヤツの肖像画が。その時突然！肖像画が話しかけて来た!!



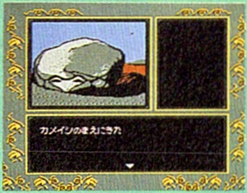
→飛鳥村「早くミウを助けなければ。」焦るミチムネ。その前に情報収集もしなければ

ナゾの遺跡群

飛鳥に着いた２人は、ローゼン・クロイツの屋敷でつかんだもう１つの情報『シャンバラヤ』について地元の人に聞いてみた。『シャンバラヤ』とは強大な力を持つ"ソロモン"が眠る世界のことだ。ローゼン・クロイツはどうやらその世界への道を開くためにミウを使おうとしているらしいのだ。しかし、シャンバラヤのことを知っている人はまったくいない。その時、落胆したミチムネたちの前に１人の少年が現れた。そしてなんと少年はミチムネの心に直接話しかけて来たのだ。少年に教えられたように、さかフネ石の前に来たミチムネだが、そこには洞窟が!!



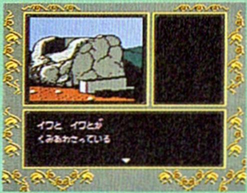
←サカふね石　ここには重大な秘密があるぞ



←カメ石　千年に一度、このカメは甦るという



←玉を取ったらいきなりバケモノが出た！戦え！



←イワふね石　ここにある花が鍵だ！



←サカふね石の洞窟　ここには白く光る玉が…



←バケモノを倒したら、ヘンな所に飛ばされた!?



／東映動画／12月8日発売予定／¥6200(税抜き／予価)

SHIN SATOMI HAKKEN-DEN

新・里見八犬伝



NEW SOFT STREET

時代モノのＲＰＧもいろいろあるけれど、今度は伝奇的な色の強いゲームが発売されるゾ。鎌田敏夫原作の「新・里見八犬伝」この滝沢馬琴の名作をモチーフにした小説がこの度ＲＰＧとなってやってきた。昔、薬師丸ひろ子・真田広之主演で映画化もされたんだけど、今度のこのゲームでは原作の面白さがどれくらい再現されるか見モノだネ。

里見家の仇・妖婦「玉梓」を討て!!

今こそ光の八犬士集う時！

かつて、里見義実公は隣国の政治を乱れさせ、民百姓の暮らしを悲惨なものにさせた妖婦「玉梓」を斬り捨てた。その後、里見家には不幸がおとずれた。そして、里見家は侵略の危機に出会った。その時、里見家を救ったのが飼い犬の八房だった。見事敵の大将の首を討ち取ってきたのである。義実公は功成りし時は娘の伏姫をやるといったために八房は伏姫と共に城を出ていった。

時は流れて、里見成義の時世、再び里見家は危機を迎えた。妖婦「玉梓」が蘇り、妖怪と共に里見城を襲ってきたのだ。後れを取った成義は敗北を悟り、娘の静姫をさとして逃がした。そして里見城は炎上した。静姫は父母の仇を討つと誓った。そのためには、話に聞いた、伏姫と八房の力を受け継いだ八犬士の力を得なければならない。そして、静姫はその光の八犬士を探しに出る。というのがこのゲームのプレストーリーなんだ。君は８人全員集められるかな。

玉梓の手下の一部だ



←九尾の狐。でもまだまだザコ。もっと強いやつがジャンジャン出てくるぜ！



→こういう忍者軍団も八犬士に襲いかかる

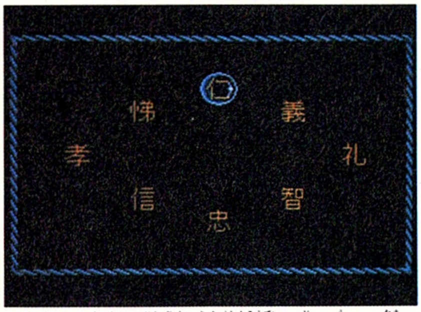


←かなり強いひめこ。見ての通り場所によって背景も変わる。ちなみにここは城の中

マルチスタート制採用!!君は八犬士の誰にでもなれるゾ!!

犬士により話が変わる！

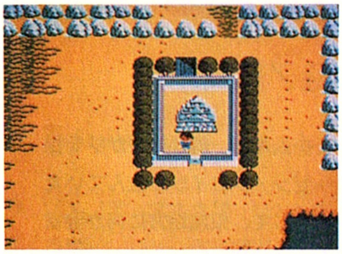
ゲームスタート時に君は八犬士の誰かを選んでマイキャラにする。それぞれのキャラによってスタート時のストーリーがおのおの変わるのがこのゲームの特徴だ。それぞれの犬士は魔法が使えるもの腕っぷしが強いもの等色々いるぞ。最終的には八犬士がそろわなくちゃ「玉梓」を倒せないから、最大８人パーティーになるというわけだ。時間があれば８人全部で試してみるのもいいかもネ。



↑八犬士は各々、仁義礼智忠信孝悌の字が浮かぶ玉を持っている。初めに玉を選んでキャラを決めるんだ



←新兵衛で始めるとそこはもうみんな死にかけていて一言しゃべると「げぼ」といって死んでしまう。憎き玉梓、倒すべし！



←何か怪しい城。でも中にいる敵は一筋縄ではいかないから、仲間を集めてからじゃないとすぐやられるぞ

これが里見八犬士だ



犬江新兵衛
↑祖父を殺された仁の犬士



犬川荘助
↑回復仙道を使う義の犬士



犬村大角
↑悲運の下にある礼の犬士



犬坂毛野
↑火の術が得意な智の犬士



犬山道節
↑水の術を操る忠の犬士



犬飼現八
↑弱き者の味方の信の犬士



犬塚信乃
↑風を自在に使う孝の犬士



犬田小文吾
↑怪力自慢の悌の犬士



/コナミ/1月5日発売予定/¥6980(税抜き)



NEW SOFT STREET

GANBARE GOEMON GAIDEN
がんばれゴエモン外伝
〜消えた黄金キセル〜

はやいもので"ゴエモン"シリーズも3作目。すっかりコナミのアクションゲーム方面での看板キャラに成長したと思ったんだけど、今回の外伝は、なんとＲＰＧとして登場。迷コンビ"エビス丸"との珍道中をＲＰＧのゲームワールドの中で繰り広げちゃうってわけ。もちろん、いつものコミカル、ドタバタのりも健在。新春おめでたソフトの登場なのだ。

すと〜り〜



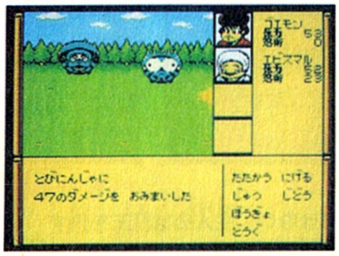
長い旅から帰ってきたゴエモン、久しぶりのわが家に戻ってきたのだが、なんだか様子がおかしい。なんと家宝の"黄金のキセル"が何者かに盗まれてしまっている。そこに現れたのが、なんだかミョーな忍者エビス丸。困ってる人を見ると助けたくなる性分だとかで、キセル探しの道連れということになってしまった。かくして"黄金のキセル"をめぐる珍道中が始まったのだが…。

めでたい、めでたい!? コミカルRPGなのだ

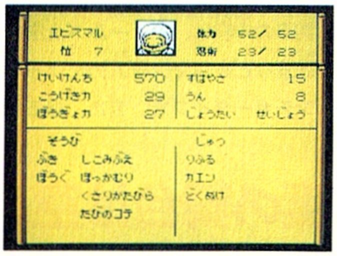
迷コンビ、エビス丸との珍道中

ゲームのシステムとしては、ごくオーソドックスなコマンド選択方式を採用したＲＰＧ。迷コンビ、エビス丸との２人組でゲームはスタート、最終的には４人パーティーになる。エビス丸に続くユニークキャラが登場しちゃうってわけです。敵キャラも、忍者に妖怪、相撲の力士(?)ＥＴＣと多士済々。ユニークなアイデアがいっぱいのミョーな攻撃やメッセージで笑わせてくれちゃいます。

ゴエモンのいくところ、難事件、珍事件のオンパレード!? めいっぱいコミカルにお話が進む、オメデタＲＰＧなのであります。



←ゴエモン、エビス丸の2人でスタートするが、最終的には4人パーティーになる



→エビス丸の特技は忍術。魔法のかわりに忍術が設定されている。「りふる」は体力回復なのだ

町にフィールド、外伝ワールドをちょっと紹介

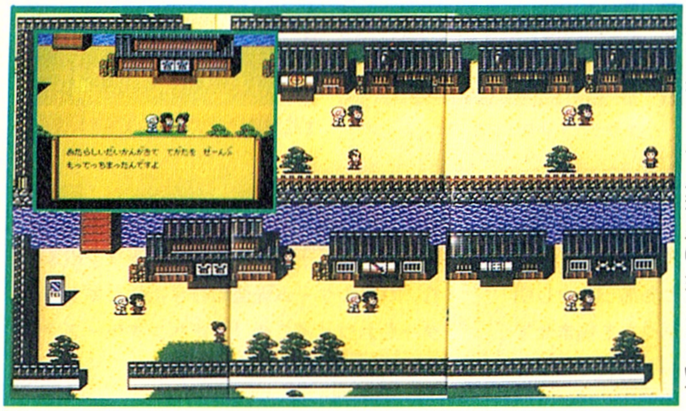
スタートの町は、なぜか懐しい

野を越え、山越え、海まで越えてゴエモン一行の道中は続くのですが、今回は、スタートの町とフィールドをちょっとだけ御紹介。

まずはスタートの町。宿屋、武器屋、防具屋、道具屋に電話ボックス（次のレベルまでの必要経験値を教えてくれる）と一通り揃っております。フィールドは、平野に森林、山に海…、当然ダンジョンもある。で、移動は徒歩が中心。もちろん、その他にも移動方法はちゃんと用意されてるけどね。ゴエモンが主人公だからって大昔の乗り物ばかりとは限らないのだよ。



↑フィールドには、山あり海あり、もちろんダンジョンもある。フィールド上で出会う敵キャラたちは、ミョーな奴ばかり、おかしな攻撃を見せてくれる



←スタートの町「はぐれまち」のレイアウトは、今までのゴエモンシリーズにそっくり。なつかしい…最初の課題はどうやら手形を手に入れることらしいぞ

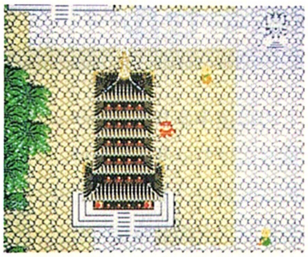
道～タオ～　TAO～

それはそれは奥の深～い話なのですよ

■バップ　■12月1日発売
■¥5500(税抜き)　■カセット

宗教・思想のにおいが何やら漂うアドベンチャー＆RPG「道～TAO」がバップより発売になる。〝マハーマラ・スートラ〞〝ハットクマラ〞〝カダルカジャマ〞…などなど、いかにもそ～んな気がするでしょ？　奥深～い書物を読むような物語ですよ、これは。

近未来の地球…相次ぐ自然災害におびえる人々にとって、宗教こそ心のよりどころであった。そんな世界に、魔王が姿を現したから

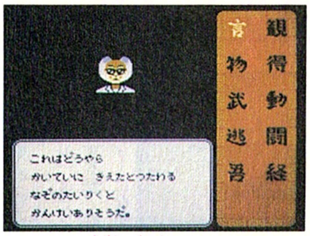


←このゲームワールドには数多くの重みある建物がたっている。他にも、滝や民家、小屋などが存在している。そこにいる人々は必ず何らかの情報をくれる

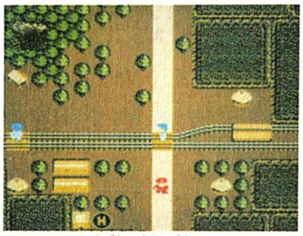


↑電源を入れたその時から、奥深い思想の世界が始まる

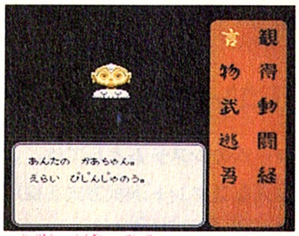
人々との会話には、数多くの難解な情報、中には哲学的なメッセージまでもが含まれている。事実、ムヅカシイ話なんだけど、道徳心、向上心があれだ、道も開ける！



↑とにかく基本は会話だ



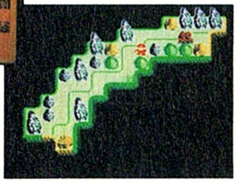
↑スタート地点の村の中



↑情報は複雑。整理しよう



←アドベンチャーモード。アイコンを使用



→けもの道だ。何かありそうだ、いかにも

たまったものではない。主人公は魔王を倒すべく旅立つ…というわけだ。

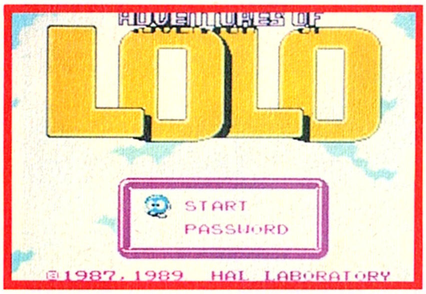
で、実際の内容は、フィールド上を歩き、会話、調査などをコマンド入力によって行うアドベンチャータイプだ。また、ある程度ゲームが進むと、敵と戦っていかねばならない。ボタン連打によって攻撃する。敵をやっつければ、主人公は少しずつ成長を重ねていくわけだ。

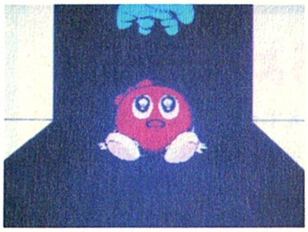
異色な世界をテーマにしたRPGに期待だ。

アドベンチャーズ オブ ロロ

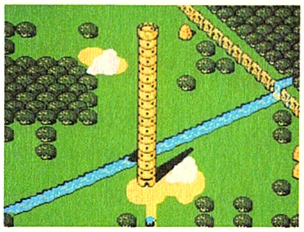
今度の舞台は空高くそびえる塔の中だ!!

■ハル研究所　■12月下旬発売
■¥4900(税抜き)　■カセット

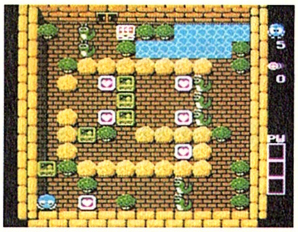




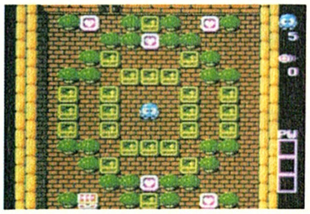
↑あっララちゃんに大王の魔手が!!



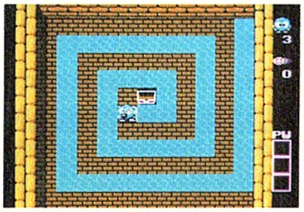
↑単身「魔獣の塔」へ向かう我らがロロ



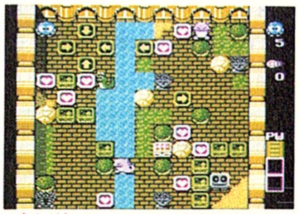
↑一番最初の部屋。いきなり寝てるロロ



↑こんな「倉庫番」的な面も。



↑やった！フロアクリアだ。ガッツ!!



↑最終面。クリアしたら大王と対決だ

懲りないエッガー大王。今度は地上10階にも及ぶ塔を建てて、またまたロロに挑戦してきたぞ。さらわれてしまった恋人ララを助け出すためには、この塔を登りきり、大王と戦わなければならない。

というわけで、正統パズルアクションシリーズの4作目が登場だ。10のフロアーはそれぞれ5つの部屋から成っており、それぞれ難解なパズル面になっている。そのパズルを解いて進んでいき、5つ目の部屋をクリアする毎に上のフロアへいけるわけだ。そして全50面を解いて初めて大王に会えるんだ。

今回の迷宮は塔ということもあって少し明るい色調になった。それにボクらを悩ませてくれるおなじみのモンスターも前よりも愛らしくなって登場だ。

君もロロになって、恋人ララを救うため、エッガー大王を倒すため、塔を登りつめてくれ。パズルゲーム隆盛の昨今だけどキャラクターもカワイイこの「アドベンチャーズオブロロ」、早くやってみたいよネ。

もっともあぶない刑事

■東映動画　■来年3月発売予定
■価格未定　■カセット

オレは"もっともっと"あぶない刑事!?

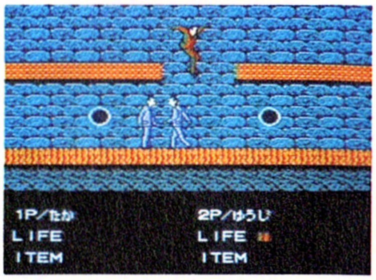
舘ひろし、柴田恭兵らが刑事役で出演して、大人気TV番組になった「あぶない刑事」。番組終了後もその人気は衰えず、続編番組が放映、映画も3本も作られた。余勢をかってついにファミコンにも登場ってわけだ。

沈着冷静なタカ（舘ひろし）と冗談好きで明るいユージ（柴田恭兵）。真面目実直どこ吹く風、2人には一般市民の安全より犯人逮捕の方が大切で、2人が絡むと小さな犯罪でも大さわぎになる。彼らの勤務している港署の署長の悩みの種でもあるのだ。そんな彼らでも悪人を憎む心は人1倍。今回のターゲットは、横浜界隈で勢力を広げつつある暴力団「銀星会」を壊滅させることだ!!

ゲームは、横スクロールアクションで、次次と襲ってくる敵を拳銃で倒していくのだ。ステージ構成も豊富で、拳銃密造所、市街、米軍キャンプなどがあり、ステージごとにクリア条件がちがうのだ。そして後半には、3Dシューティング面、カーチェイス面、迷路面など変化に飛んだゲーム構成になっているのだ。どこかで聞いたストーリーだな？と思った人は、その通り。実は、劇場用第3作目、「もっともあぶない刑事」に基づいたストーリーなのだ。多少アレンジは加わっているものの、映画を見た人は、よりのめり込んで遊べるぞ。ハデなアクションを見せてくれた彼ら、ファミコンでもハードな動きを連発してくれそうだ。



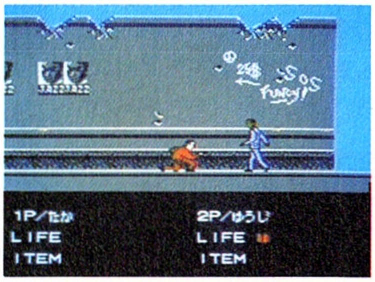
←タイトル画面は、テレビで見たまんま。タカとユージが銀星会相手に大暴れするぜ！



←下へジャンプ！しかし！下には2人も敵が!!あやうしユージ！なーんちゃって本当は余裕ですハイ



←市街戦。次から次へと向かってくる敵たち。こんなところでもあぶない刑事は拳銃をバンバン射ちまくる



←ここは米軍キャンプ地だ。カベにはジャズのポスターがはってある。らくがきがいい味出してるね

東風

■ナツメ　■12月23日発売予定
■¥5800（予／税抜き）■カセット

レッツ麻雀！レッツ東風!!

ゲーム1つ1つに独特の雰囲気があるナツメのゲームだが、そのナツメが麻雀ゲームを出すことになったのだ。時代は中国戦国時代。とある町に八尾註という雀士がいた。彼は、もって生まれたその雀力で、あちこちの麻雀大会を制覇していた。そして今日も、ロンホー麻雀大会で決勝戦まで勝ちぬいた。しかし、八尾註の妹中中が決勝の相手東本に人質に捕られてしまった！イカサマを迫られた八尾註は、正義感を爆発させ、中中の監禁された麻雀の塔に向かったのだった…。

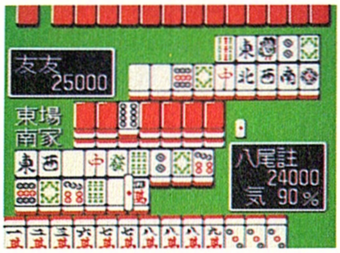
ゲームは、ロンホー大会の決勝までの3人と、麻雀の塔の雀士たち10と戦うことになる。そして、ここがこの麻雀ゲームの面白いところなのだが、普通の対戦のほかに、半荘で終わる東風戦も選べるのだ。また、入門者専用のモードもあるので、初心者でもOK。かなりわかりやすく説明してくし、何回かつづけて負けると、神経衰弱のパズルなどでも遊べるのだ。それに要所々々に出てくるグラフィックシーンも見のがせない。迫力のあるグラフィックが、ストーリーに厚みをかけている。その気になってプレイができるぞ。



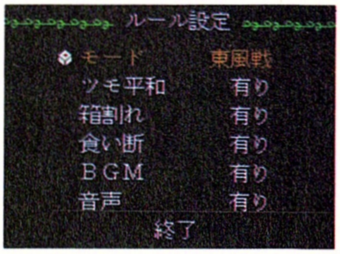
←ロンホー麻雀大会。スイスイッと優勝だ。しかし、決勝戦でたいへんなことが…



←2回戦の相手の鱗花。気がつよく、とても女とは思えない手をバンバン撃つぞ。こわ～



←対戦画面。東家だけの東風戦は、とても早いので、一つのまちがいが大きな敗因となるぞ



←ルール設定はこれだけ。東風戦と東南戦が選べるのだ。音声は好みでどーぞ

悪魔くん

■バンダイ　■来年2月発売予定
■¥5800(予／税抜き)　■カセット

今、ＴＶで大人気のアニメ「悪魔くん」。1万年に１度この世に現れ、魔界の12使徒を操ることのできる悪魔くん。見えない学校で修業を積み、世界中にちらばっている12使徒を仲間にして、魔王サタンを倒すのがゲームの目的なのだ。そして、このゲームのすごいところは、悪魔くんを含めて13人パーティーになるというところ。しかし、プレイヤーが操作するのは悪魔くんだけで、あとの12使徒たちは、自動的に戦ってくれる。また、魔法陣を使っての攻撃などがあり、仲間を呼んだり、魔法を使ったりすることができるぞ。魔法は呪文を覚えるのではなく、文字の組合せで使用するのだ。さあ、12使徒と共に魔王を倒すのは君だ!!

12使徒よ！我は求め訴えたり!!


↑マップ画面。世界中を旅して12使徒を見つけて仲間にしよう


↑戦闘画面で操作するのは悪魔くんだけ。12使徒は自動的に戦ってくれるぞ

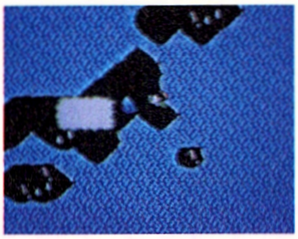

↑カジノではタロットカードを使ったゲームで遊べるよ

ウルトラマン倶楽部2 〜帰ってきたウルトラマン倶楽部〜

■バンダイ　■来春発売予定
■¥6000(予)(税抜き)　■カセット

昨年は、アメリカでもアニメが放映されて、たいへんな人気になったウルトラマン。ファミコンでも２本のゲームが出ているが、根強いブームに乗ってとうとう３作目が出ることになったのだ。その名も「ウルトラマン倶楽部２〜帰ってきたウルトラマン倶楽部〜」。前作同様、かわいい２頭身ウルトラマンたちが、今度は凶悪宇宙人相手に戦うのだ。ウルトラマンたちが地球で怪獣と戦っているそのスキに、凶悪宇宙人たちはM78星雲のウルトラの星へ攻撃しはじめた！急げウルトラマン！母星を守るのだ!!ゲームは前回の問題点を改良し、飛行による移動や、戦いの拠点となる町などもできた。ファンにはいうことなしだね。

チョコチョコ歩く、ウルチョラマン？


↑きゃっ！かっわいい〜んウルトラマンとセブンと新マンね♡


↑かいじゅうコマンドで、仲間にした怪獣を戦わせることができるよ


↑こんなにいっぱいの怪獣相手じゃちょっと３人じゃハードだね

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

「祭り」。その前、そしてその後…

きたきたきたきたきたきたきたきた……きたあぁぁっ!! 1990年初春は、ファミコン界ひさびさ、空前の熱烈歓迎ソフトの大判ぶるまいじゃ。

まずは１月にドラクエⅣ、次いでファイナルファンタジーⅢにウィザードリィⅢ、女神転生Ⅱ……う〜んなんてぜいたくなラインナップ!?

まっ、ドラクエⅣに関しては２月になだれこむ説もあることはある。ロムの関係で、初回を50万〜150万個の間で調整していて、その数によっては多少のズレが出てきそうなのじゃ。でも、にしても１月から４月にかけて、日本国民がこぞってこの４大タイトルＦＣに釘付けにされてしまうのは必至。私としては来年度のＧＮＰに影響が出るのではないだろーかとふんでおる。

でもさ……その後って……どーなるんだろ。祭りの後のさびしさよぉ……なんてやだなぁ。

う〜む、その可能性はある。そのあとって、ビッグタイトル、無さそうなのだ……しばらく。

ひょっとしてスーパーファミコンまでナンにも無い？

ドラクエⅤ、ゼルダシリーズ３、スーパーマリオ４、いずれもスーパーファミコン用だしな。

…………………………………………うっ！

が、そのスキを狙ってメガドライブなんかもしかけてきそうだな。先日の発表会では、従来のゲーセンフリークマシーンのイメージから、より広範なファンを獲得すべく、イメージ戦略の変更を打ち出した。ゲームのラインナップもウルトラマン他、キャラクター路線も充実させていく予定だ。

ふと、さみしくなってしまったＦＣファンの子供たちを６月くらいにさらってしまおうと……。

の、とおり。おまけに、以前から噂の第４のハードもほぼスタンバイＯＫとの声も……。時期をうかがっているに違いない。ファミコンの話題が途切れた初夏あたりにイキナリッ！ってことも？

PC Engine CLUB HOTNEWS編

スプラッターハウス

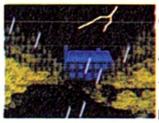
■ナムコ ■2月発売予定
■¥6800(税抜き) ■Hu-CARD

アーケード版の発表から、はや1年。シュールなグラフィックで人気の高い、怪奇アクションゲーム「スプラッターハウス」がPCエンジンに移植され、来春2月に発売される。

PCエンジン版もアーケード版同様、ホラームービーを見るようなグラフィックが魅力の横スクロールアクション。アーケード版そのままのリアルなグラフィックを見せてくれるのだ。深い森の中に建つ不気味な洋館を舞台にゲームは進む。仮面の精の力を得た主人公リックはモンスターに連れ去られた恋人ジェニファーを救い出す決心をした。仮面をつけたリックは、あのジェイソン顔負けのパワーを発揮してモンスターたちに戦いを挑む。



←チェンソー男「ビギーマン」の登場だ







→角材で「デッドマン」を一撃！



→4面のボスはこの不気味な化け物。正体は…



←炎上する屋敷。何が起ったのか!?

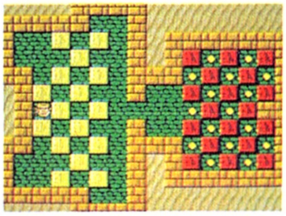
倉庫番WORLD

■メディアリング ■来春発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

パズルゲームの定番「倉庫番」がパワーアップしてPCエンジンにデビュー。ゲームシステムはおなじみの〝倉庫内の荷物を指定された場所に移動させることができればクリア〞ってやつ。ただし、WORLDって言葉がタイトルについてるとおり、倉庫は世界5ヵ国に設定されている。当然、ステージ数も増えて200面。グラフィックも国にあわせて変わる。



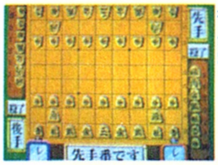
←グラフィックもずっとカラフルに



初段一直線

■ホームデータ ■12月下旬発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

実戦対局将棋と桃太郎将棋の2つのモードが設定されている。実戦モードは初段の実力を持つ本格派。桃太郎モードはストーリー仕立てのユニークな将棋入門用ゲームになっている。PCエンジン初の将棋ゲームの登場なのだ。



←課題をクリアして初段認定を目指す





←対戦相手は鬼なんだ

スーパー大戦略

■マイクロキャビン ■12月下旬発売予定
■価格未定 ■CD-ROM

SLGの人気作、「スーパー大戦略」が、いよいよPCエンジンに登場。SLGのタイトルが少ないPCエンジンだけに、ファンに嬉しいニュースだ。基本的にはMSX2版からの移植。AV面に関しては大幅にパワーアップされている。



←戦闘シーンにも期待しちゃおう





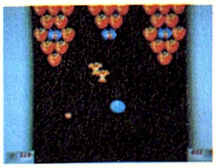
←オープニングが美しい

夢ーLock

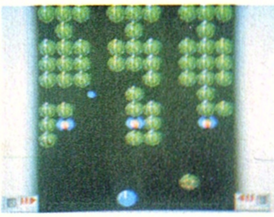
■データイースト ■2月発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

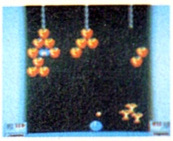
「夢ーLock」はアーケードゲーム「グレイプ・ロック」のPCエンジン移植版。ただし、完全移植というわけではなく、若干のアレンジが加えられている。ちょっとブロックくずし風のアクションゲームだ。

各ステージはブロックのかたまりとカベで構成されている。徐々に降りくるブロックに弾を当て、かたまりをくずしていくゲームなのだ。



←落ちるブロックに当たってはいけない





←もうすぐクリアだ

NEW PRODUCT

ロムロムアンプ&ロムロムカラオケ発売！

以前から、おもちゃショーなどに参考出品されていた「ロムロムアンプ」と「ロムロムカラオケ」が発売された。

「ロムロムアンプ(以下ROM²・AMP)」はPCエンジンCD・ROM²と組み合わせて使用するアンプとスピーカーのシステム。マイクミキシング入力と電子エコー回路が内蔵されているので、専用のカラオケソフト(ロムロムカラオケ)を使用することで、カラオケシステムとして利用することもできる。また、モノ出力端子にスーパーウーファ・スピーカーを接続することで、より迫力のあるサウンドが楽しめる。CD・ROM²、ROM²・AMPに対応するカラオケソフト「ロムロムカラオケ」もVol.1、2がNECアベニューより発売された。さらにVol.3、4、5が12月～来春1月に発売される予定になっている。

ROM²・AMP(AMP−30) ¥24,800 (税抜き) 発売中
ロムロムカラオケVol.1、2 各¥4,800 (税抜き) 発売中



←15W×2の迫力のサウンドが楽しめる





→CD・ROM²の機能を生かしてのAVカラオケなのだ

※画面は開発中のものです

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月				
7日	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
10日	C	V'BALL	テクノスジャパン	¥5900
10日	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
14日	D	遊遊記(後編)	任天堂	¥2600※
17日	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
17日	C	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
24日	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	¥5900
24日	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
24日	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
25日	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900(予)
30日	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
12月				
1日	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥6300
1日	C	道~タオ~	バップ	¥5500
1日	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
1日	C	コンフリクト	ビック東海	¥6200
8日	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
8日	C	星霊狩り	ハドソン	¥5800
8日	C	ぼっくんモグラー~スーパーもぐらたたき~	アイ・ジー・エス	¥6900
8日	C	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900(予)
9日	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
15日	C	フリップル	タイトー	¥3900
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
15日	C	トップガンデュアルファイターズ	コナミ	¥6000
15日	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
15日	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
15日	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
15日	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
18日	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
19日	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
19日	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
19日	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
19日	C	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800
20日	C	ザ・マネーゲームII~兜町の奇跡~	ソフエル	¥5900
22日	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
22日	C	悪魔城伝説	コナミ	¥6500
22日	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
22日	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
22日	C	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800
23日	C	ヘラクレスの栄光II~タイタンの滅亡~	データイースト	¥5900
23日	C	東風	ナツメ	¥5800
27日	C	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
下旬	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	バットマン	サン電子	¥6200
	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
	C	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
	C	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
1月				
5日	C	がんばれゴエモン外伝~きえた黄金キセル~	コナミ	¥6980
	C	ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	¥5500
	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800(予)
2月				
上旬	C	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
	C	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800(予)
	C	キャデラック	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	悪魔くん	バンダイ	¥5800(予)
3月				
中旬	C	どんどこどん	タイトー	未定
下旬	C	宇宙警備隊(仮)	ハル研究所	未定
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(仮)
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	未定
	C	ヘビーバレル	データイースト	未定
	C	仮面の忍者花丸	カプコン	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
4月				
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	未定
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	テービーソフト	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
	C	高校野球(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インタクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ディープダンジョンⅣ	アスミック	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路(仮)	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	アークティック	ポニーキャニオン	未定
	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	未完
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ファイナルミッション	ナツメ	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	女神転生II	ナムコ	未定
	C	超人ウルトラベースボール2(仮)	カルチャーブレーン	未定
	C	飛龍の拳スペシャル	カルチャーブレーン	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名
書きかえ中	ハッカー
書きかえ中	遊遊記(前編)
11月14日	かっとび童児
12月1日	遊遊記(後編)

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月24日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
11月28日	ゴルフ	任天堂	¥2600※
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月15日	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月22日	キュービリオン	セタ	¥2980
12月29日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000※
12月中旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月下旬	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3400※
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※
12月	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※
12月	てけてけ!アスミックンワールド	アスミック	¥3090※
12月	ヒーロー集合!ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月下旬	ネメシス	コナミ	¥3500※
1月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
2月	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
2月	フリップル	タイトー	¥3090※
2月	デスボール	ケムコ	未定
2月	ワールドボーリング	アテナ	¥3090※
2月	あやかしの城	セタ	未定
2月	バットマン	サン電子	未定
3月	スーパーチャイニーズ(仮)	カルチャーブレーン	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	レッドアリーマ 魔界村外伝	カプコン	¥3300※

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
来春	ポパイ	シグマ商事	未定
来春	ペンギンくんウォーズ	アスキー	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	コスモタンク	アトラス	未定
未定	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
未定	爆烈戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	ソーラーストライカー	任天堂	未定
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ファニーフィールド	SNK	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月22日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月24日	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月24日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
11月24日	麻雀学園	フェイス	¥7980
11月29日	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
11月30日	バトルエース(SG対応)	ハドソン	¥6500
12月1日	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700
12月8日	ブルファイト	クリーム	¥6300
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月21日	イースⅠ・Ⅱ(CD-ROM)	ハドソン	¥7800
12月22日	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月22日	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5800
12月27日	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
12月上旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
12月中旬	これがプロ野球 '89	インテック	¥5800
12月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月中旬	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月下旬	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
12月下旬	初段一直線	ホームデータ	未定
12月下旬	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
12月	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
12月	忍	アスミック	¥6800
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH・Q	タイトー	¥6600
1月中旬	アトミックロボキット	UPL	¥6700
1月中旬	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
1月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
1月	ダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
2月下旬	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
2月	夢-Lock	データイースト	未定
3月上旬	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	バルンバ	ナムコ	¥6800
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	シティハンター	サン電子	¥6300
3月	インベーダー(仮)	タイトー	未定
3月	奇々怪界	タイトー	未定
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	ブロディア	ハドソン	¥4500
来春	パワードリフト	アスミック	未定
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
来春	ダウンロード	NECアベニュー	未定
来春	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
来春	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍者	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
来春	パラノイア	ナグザット	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000
11月25日	孔雀王2・幻影城	セガ	¥6000
12月2日	ザ・スーパー忍	セガ	¥6000
12月9日	タツジン	セガ	¥6000
12月14日	麻雀COP・竜	セガ	¥5500
12月15日	Herog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	¥6800
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	¥8500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月23日	カース	マイクロネット	¥6800
12月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
12月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
1月	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
1月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
1月	ウルトラマン	セガ	未定
1月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
2月	ソーサリアン	セガ	未定
2月	バットマン	サン電子	未定
2月	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
3月	火激	KHB	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
来春	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーⅡ	電波新聞社	未定
未定	パトレイバー	セガ	未定
未定	スーパーリアルバスケットボール	セガ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンⅡ	ウルフチーム	未定
未定	インセクターX	KHB	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●ナツメから近未来を舞台にしたシューティングゲーム「ファイナルミッション」と忍者アクション「KAGE」の発売が決定しました。

●日物から麻雀と競馬ゲームが出ることになりました。2つ共来春の予定です。

●SNKがゲームボーイに進出します。「ファニーフィールド」という題名でパズルゲームです。

●サン電子は、PC、MD、FCに続いて、ゲームボーイ版「バットマン」を発表。内容はアクションですが、GB独自のバージョンになるそうです。

●タイトーからPCエンジンの新作が3タイトル発表になりました。「ニュージーランドストーリー」はアーケード版からの移植で、2月発売予定です。3月には、ファミコン化もされた「奇々怪界」のリメイク版、そして、あの「インベーダー(仮)」の発売が予定されています。

●ビクター音楽産業からはPCで「キングオブカジノ」を3月発売予定。

●3月に発売予定の「ヘビーバレル」は'87年に発表された同名のアーケードゲームからの移植。コンバットタイプのアクションゲームです。

●PCエンジンではハドソンから発売予定の「ブロディア」がゲームボーイでも発売される。発売は東京書籍から。

●バップの「タスクフォース」はゲームボーイ用の海戦型SLGになるようだ。

※SG対応と表記のあるタイトルは「PCエンジンスーパーグラフィックス」専用のソフトです



CALENDER 11月2日➡11月17日

11/2(木)	ファミコン必勝本Vol.22発売	10(金)	CV' BALL (テクノスジャパン) 発売 Cダンジョン&マジック (ナツメ) 発売
3(金)		11(土)	
4(土)		12(日)	
5(日)		13(月)	
6(月)		14(火)	D遊遊記《後編》(任天堂) 発売
7(火)	C御存知弥次喜多珍道中 (ハル研究所) 発売	15(水)	
8(水)		16(木)	
9(木)		17(金)	ファミコン必勝本Vol.23発売 C忍者COPサイゾウ(九娯貿易)発売 PCニュートピア(ハドソン) 発売

AFTER THE GAME

●年末年始を控えて、そろそろゲーム情報もふえてきました。必本も増ページ、ふろく付で対応してゆきます。来年はソフトの当り年だしね。うーむ。風邪ひいた。(井)

●サークル名が刻まれたスタジャンの肩には、銀杏の落葉。コカコーラのCMみたいな笑顔は、他校生を意識している。やきそばは不味くても学園際の季節、か。(ヒラ坊)

●突然寒くなったので気候の変化に弱い、虚弱体質の僕は風邪をひいたり眼球を傷つけてしまったりで一気にボロボロの体。みんな健康には気をつけようね。(高城)

●ゲーム雑誌の記事だけで、ゲームを選ぶのって難しいと思う。で、PCエンジンクラブでは、正しい買い物に役立つ本を作ることにしました。12月上旬発売予定です。(ハルク)

●"女の幸せ"について予想以上の反響をいただき驚いています。アンケートまで取ってくださった方、どうもありがとう。ますます悩んでしまいそうですが…。(マッキー)

●ボブディランの新作を聴きまくっている今日この頃。まわりの人たちに、「お前年をごまかしてるんじゃないのか？」といわれますが、れっきとした24歳です。(根本)

ファミコン必勝本
1989年11月17日号
Vol.22

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所


NEC
PC Engine EXCITING WORLD
電脳細胞に感応するぞ!!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
竜の子ファイター
たつのこファイター
トンキンハウス
©宮下あきら/無限大倶楽部/TOKYO SHOSEKI
好評発売中
希望小売価格5,600円
(予価・税別)
人気漫画家宮下あきらデザインのキャラクターが楽しめる痛快アクションゲームだ!
LIFE
M.P
0002
11月2週目
次週
買い
残り21週
目標
現金
株
計
持株
買値
終値
株数
都留照人の実戦株式倍バイゲーム
つるてるひとのじっせんかぶしきばいバイゲーム
㈱インテック
©1989 INTEC INC.
11月下旬
発売予定
希望小売価格9,800円
(予価・税別)
待ちに待った株式売買のシュミレーションゲームが登場だ! 先生のアドバイスがGood!
ACTION SHOOTING GAME
ROCK・ON
ロック・オン
㈱ビッグ・クラブ
©BIG CLUB
好評発売中
希望小売価格6,700円
(税別)
PCエンジン初の謎解きアクションSTG! 18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!
ダブルダンジョン
日本コンピュータシステム㈱
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,500円(税別)
これが2人同時プレイが楽しめる3DダンジョンタイプのRPG! 新・感動体験だ!
究極TIGER
きゅうきょくタイガー
タイトー
©1989 TAITO
好評発売中
希望小売価格5,500円(税別)
アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場! さあ、敵を撃破しろ!
F-1 DREAM
エフ・ワン ドリーム
NECアベニュー
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM
好評発売中
希望小売価格5,400円
(税別)
本格派レーシングゲームの醍醐味! F-1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!
LAP
TIME
BEST
SPEED
TIRE
獣王記
じゅうおうき
NECアベニュー
©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
好評発売中
希望小売価格6,800円
(税別)
巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ! 超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!
PC Engine
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

ファミコン必勝本
11月17日号
1989年11月17日発行 第4巻第22号（通巻83号）
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円（本体252円）

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-11/17